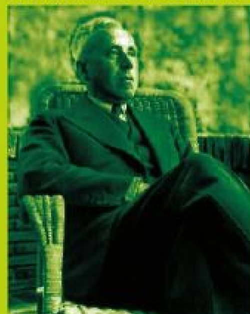


赫伊津哈经典文集

HOMO
LUDENS
Proeve eener
bepaling van het spel
element der cultuur



游戏的人

文化中游戏成分的研究

（荷）约翰·赫伊津哈 著
Johan Huizinga
何道宽 译

SPM
南方出版传媒
花城出版社

VISIT...

LANZAROTE Caliente.com

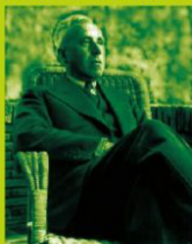


赫伊津哈经典文集

HOMO
LUDENS
Proeve eener
bepaling van het spel
element der cultuur

游戏的人

文化中游戏成分的研究



（荷）约翰·赫伊津哈 著
Johan Huizinga
何道宽 译

SPM 南方出版传媒
花城出版社

版权信息

书名：游戏的人：文化中游戏成分的研究

作者：（荷）约翰·赫伊津哈

出版社：花城出版社

出版时间：2017年1月

ISBN:9787536081628

版权所有 侵权必究

目录

中译者再版 序
中译者初版 序
乔治·史丹纳 序
作者自序
第一章 作为文化现象的游戏：性质与意义
第二章 表现在语言里的游戏观念
第三章 发挥教化功能的游戏和竞赛
第四章 游戏和法律
第五章 游戏与战争
第六章 游戏与知识
第七章 游戏与诗歌
第八章 神话的形成与游戏
第九章 哲学中的游戏形式
第十章 艺术中的游戏形式
第十一章 游戏视野中的西方文明
第十二章 当代文明中的游戏成分
参考文献
索引
中译者介绍
中译者初版 后记
中译者再版 后记

中译者再版 序

花城出版社决定再版我的译作《游戏的人》，令人十分欣慰。可见：

（1）这本书值得读、值得出；（2）赫伊津哈受中国读者欢迎；（3）我的译本也受到读者和出版社的认可；（4）在《游戏的人》三个中译本的竞争中，我的译本胜出（详见下文检索的该译本影响）；（5）尤其令人高兴的是，经过再打磨的第二版传诸后世的可能大大增加了。

为与读者分享我的喜悦，且容我介绍我这个译本第一版在国内的被接受情况。

2007年《游戏的人》印行之前，花城的两位编辑林宋瑜和颜展敏女士破例将我的译者序言推荐给文艺批评重镇《南方文坛》。主编张燕玲女士也对其格外垂青，决定一字不改第一时间发表。应她的要求，我为这篇序加上一个比较长的题名“游戏、文化和文化史——《游戏的人》给当代学者的启示”，强调赫伊津哈及其《游戏的人》的不朽声名和永恒价值。这篇1万余字的长文8月交稿，11月就在《南方文坛》2007年第6期刊出。意外的是，文章刊印之前，编辑部将其遴选为候选优秀论文。经过5位权威学者盲审，这篇文章高票当选，有幸成为《南方文坛》2007年度6大优秀论文之一。12月，《南方文坛》2007年度优秀论文颁奖礼在桂林隆重举行，使我有机会结识一些文坛大腕，包括评委和获奖作者，令人兴奋的颁奖词言犹在耳：

> 作为赫伊津哈《游戏的人》的译者，本文因具有文化史的宏阔视野，所论不限于该译著的介绍与学术评价，阐析扎实，论述精当，超越了一般的译者著述。随着当下闲暇时间的增多与生活方式的变化，“游戏”这一文化行为也在发生变化，因此，赫著的译介及类似本文的研究具

有重要的意义，它不仅介绍和打开了艺术思维的另一面，而且可能会引发对“游戏”这一文化行为思考的深化，富有相当的启示意义和学术意义。

紧接着，这篇文章又获2008年深圳大学社科创新奖三等奖。

《游戏的人》在国内有三个译本。除我这个译本外，其余两本是：《游戏的人》，约翰·赫伊津哈著，多人译，中国美术学院出版社，1996年；《人，游戏者》，胡伊津哈著，成穷译，贵州人民出版社，1998年。

相比而言，我的译本被广泛征引，产生较大影响。今天（2016年4月30日），承蒙福建工程学院人文学院老师、福建师大英语语言文学在读博士宋晓舟女士惠助，我们在中国知网CNKI中检索，结果如下：花城版的《游戏的人》总征引率为215次，其中硕博士论文征引率为127次、核心论文征引率为27次。[1]

兹撷取两篇博士论文、一篇学刊论文，引以为证。它们共同的特点是：立论和征引的依据都是我的译本。只摘引三五句，管窥这个译本的影响。

（1）冯炜的论文《游戏与图像：略论赫伊津哈的两个命题》（湖北社会科学2012年第6期135～138页）倚重的是何道宽翻译的几本赫伊津哈著作。

他写道：“我们注意到，对赫伊津哈多有推崇的艺术史家贡布里希（E.H.Gombrich）认为如果有十个人读完《中世纪的秋天》，只会有一个人读完《游戏的人》，尽管后者更广为人知，这并不是说《游戏的人》更加晦涩难懂，实际上该书行文流畅、文笔清新且概念明晰，贡布里希的意思是说，读者并未真正深入了解赫伊津哈的文化游戏说。”

这段文字说明，他参考并征引的是我的译本《中世纪的秋天》（约翰·赫伊津哈著，何道宽译，广西师范大学出版社，2008年），而不是《中世纪的衰落》（约翰·赫伊津哈著，刘军、舒炜等译，中国美术学院出版社，1997年）。

（2）刘铭的博士论文《赫伊津哈文明史观研究》（复旦大学，2012年）显示，他倚重我翻译的赫伊津哈的四部作品。他写道："就译著的情况而言，《中世纪的秋天》《游戏的人》先后出过两个和三个译本，另有《伊拉斯谟传》《17世纪的荷兰文明》……这些作品有着相当数量的读者人群，不仅是专业学术界人士，往往还包括一般意义上对西方文化史、文化哲学感兴趣的读者，这进一步说明了赫氏作为一名当代西方文化史名家和文化哲学家的身份在国内还是被广泛认可的。"（pp.3-4）

他又说："何道宽的《游戏、文化和文化史——〈游戏的人〉给当代学者的启示》则简要介绍了自己翻译赫氏作品的情况和赫氏游戏说的文化含义……何道宽是赫氏著作的主要中文译者。"（p.3)

（3）最耐人寻味的是，中央美术学院胡晓岚2014年的博士论文《文化史视野中的美术史：赫伊津哈研究》及其衍生的若干文章所倚重的，并不是中国美术学院出版社的那个"多人"的译本。

在文章《他山之石：从赫伊津哈的文化史研究到艺术史方法》（《美术》，2014年08期）的摘要里，胡晓岚写道："赫伊津哈的代表作《中世纪的秋天》《游戏的人》《17世纪的荷兰文明》等奠定了他的史学泰斗地位。"这句话所引的三部译作都出自何道宽名下。

我在《游戏的人》第一版的后记里写道："盼译坛高手、海内贤达不吝赐教，希望有机会再版时弥补不足。"如今，花城委托我修订旧译出第二版，使我有机会弥补不足、完善译文。在此，我由衷地感谢读者和出版社的支持和信赖。

在那篇后记里，我首次做出本人的庄严承诺："译者的态度应该是'三负责'，为作者、读者和译者本人负责，否则译作经不起时间的考验。"那是在2006年5月5日。在此后的十年里，我在许多译作的后记里、在媒体的访谈中反复重申这一庄严的承诺，并进一步提出五个"对得起"：译者要对得起作者、对得起读者、对得起出版社、对得起自己、对得起后世，以期把经典的人文社科学术著作传诸后世。

何道宽

于深圳大学文化产业研究院

深圳大学传媒与文化发展研究中心

2016年5月5日

【注释】

[1] 检索承蒙福建师大外国语学院的在读博士宋晓舟女士代劳。

中译者初版 序

一、缘分

我的同事张晓红博士和花城出版社希望由我来翻译荷兰学者约翰·赫伊津哈的《游戏的人》，我欣然从命。虽然手里其他书稿已经忙得够呛，我还是求之不得。为什么呢？因为我和赫伊津哈及《游戏的人》，间接相知已经20来年。20年来，我翻译并研究马歇尔·麦克卢汉及其学派的代表作，屡次读到赫伊津哈其人。比如，麦克卢汉推崇《游戏的人》说："游戏和娱乐的观念在当代获得了大量新的意义，新意义的源头不仅有约翰·赫伊津哈《游戏的人》之类的经典著作，还有量子力学。赫伊津哈把游戏理论与一切制度的发展联系起来。"[1]历史学家、文化学家、语文学家、传播学家、休闲学家可以从不同的角度对《游戏的人》进行诠释。翻译该书的过程，是一个多角度审视文化史、理解游戏在人类演化和文化发展过程中地位和作用的过程，我感觉进入了一个新的天地，正如我十几年前翻译麦克卢汉的感觉一样：消化这本书还需要一个过程。但我愿意把自己的初步体会和读者做一点交流。在翻译该书的过程中，我回头再读麦克卢汉《理解媒介·游戏》那一章，发现两本书交相辉映，相得益彰，确有异曲同工之妙，详见下文。

二、兴趣

《游戏的人》国内已经有两个译本。[2]作为第三个译本无疑要承受巨大的压力。我为什么要知难而上呢？因为我不但想要推出一个比较好的译本，而且很想借此进一步了解荷兰这个文化大国。这个国家地理面积狭小，对人类思想文化和学术进步却做出了很大的贡献。它拥有十几位世界级文化巨人，中国人比较熟悉的博学鸿儒就有：人文学者伊拉斯谟、哲学家斯宾诺莎、历史学家威廉·房龙、数学家克里斯蒂安·惠更斯、国际法先驱雨果·格劳秀斯、大画家伦勃朗和凡·高等等；现今活跃在国际学术界的比较文学大家杜威·佛克马，中国学人也相当熟悉了。

历史何以成就这样一个文化大国呢？这是我有兴趣长期探索的一个问题。限于我目前的研究，主要是这么两个原因：

(1)1568年荷兰爆发了人类历史上第一场资产阶级革命，1581年荷兰共和国诞生，生产力得到解放。工商业、交通运输、金融业、证券业、印刷业的迅猛发展，加上学术自由的政策，荷兰取代法国而成为西欧的学术中心之一。几百年来，由于它社会发展和学术繁荣齐头并进，这个远方的小国吸引了越来越多的中国学者。

（2）学术中心转向荷兰。16世纪末，由于专制皇权和宗教思想的压迫，法国的大学者们流亡到学术自由的荷兰。从此直到19世纪，荷兰成为欧洲最重要的学术圣地之一。[3]法国启蒙运动的主将和“百科全书”派的许多著作，都是“出口转内销”，先在荷兰印刷出版，然后才偷运回法国的。经济的发达促进了学术的繁荣。“印刷品源源不断地走私到法国。法国对出版自由的压制，成全了处在边缘的自由国家的出版自由。在19世纪的法国，对出版审查的逃避，表现在《百科全书》撰写和出版的过程中，反映在伏尔泰和卢梭的著作中。”[4]“印刷工人从法国移居到邻国瑞士与荷兰，把书印好后又走私运回法国……荷兰的印刷业取得长足的进展……荷兰首都阿姆斯特丹的地位上升。”[5]“法国的国家干预，使纸张供不应求。与此同时，荷兰通过引进却大大促进了造纸工业。法国的难民推出了批判的文学和哲学，培尔和笛卡儿即在其中。”[6]“从1587年斯卡利杰移居荷兰莱顿那一天起，法兰西共和国的学术霸权就让位给荷兰人了。”[7]“法国一方面限制书的出版，一方面鼓励纸张的生产……给邻国提供生产书籍的物美

价廉的原材料，这些书又从邻国走私回法国。”[8]“莱顿大学成为学术和学习的中心，吸引了许多著名的学者和科学家。”[9]自此，莱顿大学成为世界著名大学，它已经并将继续吸引许多中国学者。

三、其人其书

约翰·赫伊津哈（Johan Huizinga,1872-1945）是荷兰历史学家、文化学家。他攻读印欧语——日耳曼语语言学，1897年获博士学位。先后在荷兰和德国的莱顿大学、格罗宁根大学、莱比锡大学等著名大学执教，曾任莱顿大学校长；二战期间对法西斯占领者持严厉批判态度，1945年荷兰解放前夕被迫害致死。

他擅长印欧语文学、欧洲文化史、比较语言学和比较文化，代表作有《中世纪的秋天》《游戏的人》《伊拉斯谟传》《明天即将来临》《文明复活的必要条件》《愤怒的世界》《17世纪的荷兰文化》《文化史的任务》《历史的魅力》《痛苦的世界》等。他在世时已经成为欧洲文化史尤其是荷兰文化史的权威。他的著作经久不衰，《中世纪的秋天》和《游戏的人》均曾在国内出版，而且《游戏的人》已经有三个译本问世。他在中国学界的影响还在上升。

1903年，赫伊津哈就开始研究游戏。1933年，在莱顿大学担任校长的年度演说中，他又回答游戏的母题。1938年，《游戏的人》面世，这似乎是第一部从文化学、文化史学视野多角度、多层次研究游戏的专著，分为12章，阐述游戏的性质、意义、定义、观念和功能，阐述游戏与诸多社会文化现象的关系，主要是游戏和神话、仪式、法律、战争、诗歌、知识、哲学、各种艺术门类的关系。除此之外，作者特别关注的是游戏精神在近代西方的衰落。他为此而忧心忡忡，他对战争阴云表示严重的关切，对法西斯破坏国际法游戏规则极端愤慨，他希望人类社会和文化能在游戏中继续成长，而且希望人能学会更好地利用休闲。他把法西斯和政客叫作国际政治的破坏者和“搅局者”，控诉他们对文明的破坏。

在该书结尾前，他发出了这样的警世名言："于是经过曲折的道路，我们得出了这样一个结论，在游戏成分或缺的情况下，真正的文明是不可能存在的；这是因为文明的预设条件是对自我的限制和控制，文明不能将自己的倾向和终极的最高目标混为一谈，而是要意识到，文明是圈定在自愿接受的特定范围之内的。在一定的意义上，文明总是要遵守特定游戏规则的，真正的文明总是需要公平的游戏。公平游戏就是游戏条件中表达出来的坚定信念。所以游戏中的欺诈者和搅局人粉碎的是文明本身。"（英文本238页，下同）

该书的深度和广度，可以从目录管窥一豹，作为文化现象的游戏：性质与意义/表现在语言里的游戏观念/发挥教化功能的游戏和竞赛/游戏和法律/游戏与战争/游戏与知识/游戏与诗歌/神话的形成与游戏/哲学中的游戏形式/艺术中的游戏形式/游戏人视野中的西方文明/当代文明中的游戏成分。

这是一本研究文化史的严肃之作，说它是研究休闲学的著作固然不对，但它倡导游戏和严肃并重，不排除嬉戏运动、闲情逸致，还是有道理的。作者说："亚里士多德认为，休闲比工作更为可取，实际上它正是一切工作的目的……希腊的自由人不需要为谋生而工作，他们有闲暇在有教育意义的高尚消遣中去追求生活的目的……他们的问题是如何利用闲暇。"

因此，爱挑剔的史丹纳在序言里指出："休闲问题成人们关注的焦点，这个突出的变化远远超过了赫伊津哈的预期。我们陷入了一个新的两难困境，如何分配多余的时间和资源，以便用创造性的、有利于社会的方式去利用闲暇……玩游戏的时候，人处在创造力的巅峰，他完全摆脱了互相仇视的羁绊，他从粗俗的需求中彻底解放出来。"（16页）与此同时，史丹纳又不惜用阿谀之词肯定该书的权威，他说："赫伊津哈得出了这样一个权威的结论，文明'决不脱离游戏，它不像脱离母亲子宫的婴儿。文明来自社会的母体，它在游戏中诞生，并且以游戏的面目出现'。"（12页）

史丹纳在序文里从两个层面对赫伊津哈提出批判，实际上，他提出了三种批评。第一种批评是，赫伊津哈混淆高雅和猥琐，对当代文

明抱悲观的态度。史丹纳借用荷兰历史学家彼得·海尔的文章《赫伊津哈责难他的时代》的观点并且指出："赫伊津哈骨子里是官僚式的知识分子和精英，浸透了资产阶级高雅文化的理想和闲情逸致。他自始至终以挑剔和怀旧的观点来看待文明……他把整个文明当作游戏的观念固然给人启示，却是一种虚构。在一定程度上可以说，这个观念把最高尚的价值即艺术、法律、哲学和文学放置到最猥琐的审美层次上。"（13页）

第二种批评是，赫伊津哈的许多论述缺乏佐证："赫伊津哈提出的许多佐证都经不起仔细推敲。许多词源的考据是业余水平。"（14页）由于译者不擅欧洲语言，所以我们不敢完全否定史丹纳的指控，说他是毫无根据的；但我们可以提出异议说：赫伊津哈或许有牵强附会之处，但以他印欧语文学家的背景和严谨的治学态度来判断，他的词源考据不会是"业余水平"。

第三种批评是，赫伊津哈没有吸收最新研究成果，尤其是心理学的成果："赫伊津哈对心理学和心理分析却采取孤傲的、不屑一顾的态度，这使他无法利用心理学的实验成果……他对社会演化的观察太笼统，他使用'原始'这个范畴太简单。"（14页）

对于这种批评，赫伊津哈在自序里做了令人信服的答辩。原来他是有意识地使用历史学和文化学的方法，尽可能少用甚至避免使用其他的方法："我所谓的游戏不能理解为生物现象，只能理解为文化现象。我们研究游戏的方法是历史的方法，不是科学的方法。读者将会发现，我几乎没有使用任何心理学的方法来解释游戏，无论这样的解释是多么重要；我使用了人类学的术语和解释，不过用得相当谨慎，即使不得不引用民族志的材料，我也是尽量少用。"（17页）

他进一步说明为什么不能从生物学、生理学、心理学的层次去研究游戏："我们立即得出一个重要的结论，即使在最简单的动物层次上，游戏也不只是纯粹的生理现象和心理反射。它超越了单纯的生理活动和心理活动的范畴。它有一个意义隽永的功能，也就是说它具有特定的意义。在游戏时，有一种东西在起作用，它超越了生活的眼前需要，它给行为注入了特定的意义。一切的游戏都具有特定的意义。

倘若我们把构成游戏本质的积极原理叫作‘本能’，我们并没有做出任何解释；倘若我们称之为‘心灵”（mind）或‘意志’（will），我们的解释又太过头。无论我们怎么看待游戏吧，游戏都具有特定的意义，这个事实隐含着游戏本身的非物质属性。”（17页）

赫伊津哈把游戏的重要地位提到前所未有的高度。他在自序里说：“本书旨在把游戏的概念整合进文化的观念之中。”他认为，“文明是在游戏之中成长的，是在游戏之中展开的，文明就是游戏。”（17页）

在国内外的多次讲演中，他“抠字眼”，多次纠正东道主用词不当，以杜绝对他讲题的误解：“我的讲题是‘文化固有的游戏成分’（The Play Element of Culture)（着重号系笔者所加，同下），每一次讲演的时候，东道主都想把我的题目改成‘文化里的游戏成分’（The Play Element in Culture），他们把里面的‘of’改成‘in’。每一次我都提出抗辩，并坚持用‘of’。”（17页）

一字之差，差之毫厘，失之千里！他用“of”的目的是要说明：游戏是文化本质的、固有的、不可或缺的、绝非偶然的成分，游戏就是文明，文明就是游戏。如果改用“in”，游戏的地位就大大降低了：游戏可能是非本质的、非固有的、可以或缺的、偶然的文化因子。游戏在文化里的重要地位，我们将在“中译者序”的“定义和本质”与“功能和地位”里做进一步的讨论。

四、定义和本质

不同的学科从不同的角度看游戏。大体上说，生物学家和生理学家容易把游戏看成生物和人的本能，人类学家倾向于把游戏看成是幼儿学习求生本领的过程，社会学家往往把游戏看成是幼儿社会化的必备条件，历史学家容易把游戏看成是文化发展的动因之一。稍细一点说，生理学和心理学的定义往往有以下一些倾向：（1）游戏是过剩生命力的释放；（2）游戏是为了满足“模仿的本能”；（3）游戏仅仅

是为了身心放松的“需求”；（4）游戏是幼龄动物为准备应付生活而进行的训练；（5）游戏是为个体学习自我克制所必需的演习；（6）游戏是身心的宣泄，是为了“满足愿望”；（7）游戏是一种虚拟的动作，旨在维持个人价值的某种情感。

赫伊津哈批判“本能说”：“很久以前，席勒就提出了固有的‘游戏本能说’……把阿尔塔米拉的洞穴画归结为胡乱的涂鸦，似乎十分荒谬——如果将其归结为“游戏本能”，那就更荒谬了。”（192页）看来，史丹纳在序文中指责赫伊津哈主张“本能说”，是缺乏依据的。我们不知道他的批评根据何在：“然而就是这样一本书提出‘游戏本能’说时，却不加界定。”（14页）

全书多次给游戏下的定义大同小异，但全都能清楚说明游戏的本质、功能、地位和规则。

史丹纳序引用的定义是最重要、最全面的定义：“游戏是在特定的时间和空间中展开的活动，游戏呈现明显的秩序，遵循广泛接受的规则，没有时势的必需和物质的功利。游戏的情绪是欢天喜地、热情高涨的，随情景而定，或神圣，或喜庆。兴奋和紧张的情绪伴随着手舞足蹈的动作，欢声笑语、心旷神怡随之而起。”（10页）

赫伊津哈非常强调游戏的特征：“让我们再一次列举游戏固有的特征。游戏活动在特定的时空范围内进行，有明显的秩序，遵循自愿接受的规则，远离生活必需的范围或物质的功利。游戏的心情或喜不自禁、或热情奔放，游戏的气氛或神圣、或欢庆，视天时地利而定。高扬的紧张情绪是游戏行为的伴侣，欢声笑语和心旷神怡随之而起。”（154页）

另一个定义在47页：“我们觉得，用以下句子来界定游戏的意义似乎是相当不错的：游戏是一种自愿的活动或消遣，在特定的时空里进行，遵循自愿接受但绝对具有约束力的规则，游戏自有其目的，伴有紧张、欢乐的情感，游戏的人具有明确‘不同于’‘平常生活’的自我意识。如果用这样一个定义，游戏这个概念似乎能包容动物、儿童和成人中一切所谓的‘游戏’——力量与技能的较量、创新性游戏、猜谜游戏、舞蹈游戏、各种展览和表演都可以囊括进去。我们可以断言，‘游

戏’这个范畴是生活里最重要的范畴。”

这个定义是经过反复论证得出的。

“从一开始，人类社会宏大的原型活动就充满了游戏。以语言为例……每一个抽象的表达背后都隐藏着最大胆的暗喻，每一个暗喻都是词语的游戏……再以神话为例……原始社会举行神圣的典礼、牺牲、献祭和神秘仪式，全都是为了确保世界的安宁，这是真正纯粹精神意义上的游戏……在文明生活中，伟大的本能力量滥觞于神话和仪式：法律和秩序、商业和利润、工艺和艺术、诗歌、智慧和科学全都滥觞于神话和仪式——这一切都扎根在原始游戏的土壤中。”（22~23页）

在接下来的几页里，赫伊津哈依次对游戏概念包含的关键词进行讨论。他说：

> 既然我们的主题是游戏与文化的关系，所以我们不必深入研究游戏的各种形式，而是把自己限定在游戏的社会体现形式之内……我们谈论游戏时，不得不说具体的比赛和竞技、表演和展览、舞蹈和音乐、盛装游行、化装舞会、锦标赛等。我们列举的特征有些是游戏的普遍特征，有些仅仅是社会游戏的特征……首先要说的是，一切游戏都是自愿的活动。服从命令的游戏不再是游戏，这样的游戏不过是强制而为的模仿……在这里，我们看到游戏的第一个主要特征：游戏是自愿的，实际上游戏本身就是自愿的。第二个特征和第一个特征关系密切，游戏并非‘平常的’或‘真实的’生活，它步出了‘真实的’生活，进入一个暂时的活动领域，带有它自己的倾向……人的游戏的一切高级形式肯定是属于节日和仪式的领域——这是神圣的领域……在场地和时段两方面，游戏都和‘平常的’生活截然不同。由此可以看到游戏的第三个特征：其隔离性与局限性……游戏有一个起点，到了某一时刻，它就‘戛然止步’，走向自己的终结……比时间局限更加令人瞩目的是游戏在空间范围内的局限……正如游戏和仪式在形式上没有明显的区别一样，‘神圣的场地’和游戏的场地也没有明确的显著的区别。角斗场、牌桌、魔术圈、神庙、舞台、屏幕、网球场、法庭等，无论在形态上还是功能上都是游戏场地，是禁止外人涉足的、孤立的，或用藩篱圈定的、神圣化的场地，遵守特定规则的场地……在游戏场地内，一种绝对而独特的秩序居主导地位。在这里，我们看到另一个非常积极的游戏特征：游戏创造秩序，游戏就是秩序……我们用来描绘游戏成分的词语，大都属于审美的范畴；我们描绘审美效应的词语有：紧张、均衡、平衡、反差、变易、化解、冲突的解

决等。游戏使我们入迷；游戏“使人神往”“使人神魂颠倒”。游戏具有最崇高的属性，我们能从事物中感受到的属性：节律与和谐……游戏的竞赛性越是强烈，投入游戏的热情就越是高涨。在赌博和竞技运动中，热情就达到巅峰。游戏本身处在善恶判断的范围之外，然而紧张的成分给游戏注入一种伦理价值，因为它是对游戏者技能的考验。游戏是对人的勇气、韧性、才智的考验，最后一种但并非最不重要的考验是对游戏人精神力量即“公平竞赛精神”的考验。尽管他有强烈的欲望去获胜，但他必须遵守游戏的规则……违反规则和不理睬规则的人是“搅局”的人。搅局者并非误入游戏场地去作弊的人；因为作弊的人还要假装玩游戏的样子，表面上看，他还承认那个使人着魔的圈子。奇怪的是，社会对欺骗者的宽容大大超过了对搅局者的宽容。这是因为搅局者把游戏世界砸得粉碎……（23～32页）

以此为基础，赫伊津哈依次考察了神话、仪式、部落争斗、夸富宴、赌博、恶语相向的舌战、法律诉讼、棋类游戏、牌类游戏、古代奥林匹克运动、赛诗、对歌、猜谜、论战、音乐、战争、近代的各种艺术思潮、现代奥林匹克运动等各种社会现象里的游戏精神、游戏成分和游戏表现。

由此可见，赫伊津哈游戏定义里的几个关键词语是：自愿，规则，特定的时空范围，不同于平常生活的自我意识，涵盖动物、成人和儿童的范围，表现为竞赛、碰运气的赌博、舌战等形式。

赫伊津哈的游戏概念和定义有泛化的倾向。史丹纳就此做了概括：“从最广阔的视野和活力来看，游戏几乎在文明行为和社会结构的一切方面‘起作用’。游戏唯一的对立面就是‘非游戏’这个否定范畴。”（10页）

五、功能和地位

游戏太重要了，游戏就是文化、就是文明——赫伊津哈做出这样的论断，史丹纳也肯定了这个论断：“赫伊津哈发现了一个至关重要的真理：‘真正的、纯粹的游戏是文明的柱础之一’。”（10页）

赫伊津哈说："我们不能不做出这样的论断，初始阶段的文明是游戏的文明。文明不像婴儿出自母体，它在文明之中诞生，它就是游戏，且决不会离开游戏。"（198页）

游戏是人类和动物共有的天性，因为动物也要游戏。游戏的历史比文化悠久，游戏并非人类天赋，但文化是人类独有的财富。

赫伊津哈强调游戏的文化功能，提出游戏研究的文化学方法，指出生物学和心理学研究方法的不足："我们把游戏当作文化的一种功能来研究，而不是当作动物和儿童身上的一种现象来研究，我们从生物学和心理学停滞不前的地方着手。我们看到，游戏是一种重要的文化现象，但早在文化之前，游戏就已经存在了……游戏无处不在，游戏是有别于'平常'生活的、特色鲜明的一种行为。"（22页）

赫伊津哈区别工匠人（Homo Faber）、智人（Homo Sapiens）和游戏人（Homo Ludens），借以说明人类的三种功能。为什么要做这样的区分呢？这是因为制造工具的能力并非仅见于人类，一些动物已经会制造简单的工具；因为理智仅见于人类，而游戏却是人类和动物共有的天性。他说："还有第三种功能是人和动物都有的；和理智与制造工具一样，游戏也是重要的功能。"（17页）

史丹纳似乎也呼应并肯定赫伊津哈的观点："在赫伊津哈的笔下，游戏成为人的感知能力的决定性特征。游戏人与工匠人比肩而立……也许，游戏人和智人处在同一个层次。"（10页）

赫伊津哈的主张和中国哲学天人合一的观点有相通之处。他肯定古代神话和仪式的功能是天人和谐、国泰民安。作者首先以中国为例："根据古代中国的民间传说，音乐舞蹈的功能是让世界在正确的轨道上运行，让造化向着有益于人的方向前进。一年的风调雨顺、国泰民安端赖节庆活动中恰如其分的神圣竞技。如果没有这些庆典，庄稼就不会成熟。"（33页）

接着他沿用伟大的德国人类学家利奥·弗罗贝尼乌斯的论述来展示这个天人和谐的思想："在远古时代，人首先吸收的观念是动植物的兴衰荣枯，然后才构想出时空的观念，然后才形成岁时节令和日月盈

亏的思想。于是，人用神圣戏剧的形式表演存在的伟大进程和秩序，通过表演的手段，在表演的过程中，人以新的形式再现或‘再创造’现实世界，创造再现出来的世界，于是在卫护宇宙秩序中，他就尽了一己之力。”（34~35页）

他认为，在远古时代，诗、歌、舞、乐、神话、仪式、竞赛、争斗等往往是水乳交融的。仅引3段为证：

> “按照古人的幻想，世界和万物是众神创造的，是从一个巨人的肢体化生出来的，且这个巨人浩瀚如世界。我们熟悉《梨俱吠陀》和《新埃达》的创生观念。”（159页，可惜作者对中国的盘古创世神话不是很熟悉）
>
> “我曾经围绕一些中世纪的诗人、空想家和神学家的寓言式人物的理想价值，做了比较详细的探讨……（诗意）的形象实在是太丰富了……哲学神学思想深刻的含义，绝对和这些形象捆绑在一起，是密不可分的。”（162页）
>
> “我们发现，游戏是诗歌固有的成分，每一种形式的诗歌和游戏的结构实在是密不可分、水乳交融。同理，游戏和音乐也密不可分，而且是更高层次上的水乳交融。”（182页）

麦克卢汉关于游戏功能、规则、意义的描绘和赫伊津哈有异曲同工之妙。兹摘录《理解媒介·游戏》几段话为佐证：

游戏有助于天人和谐：“游戏是我们心灵生活的戏剧模式，给各种具体的紧张情绪提供发泄的机会。它们是集体的通俗艺术形式，具有严格的程式。古代社会和无文字社会自然把游戏看作活生生的宇宙戏剧模式。希腊的奥林匹克运动会就是直接扮演这种竞赛的游戏，或者说是直接扮演太阳神争斗的游戏。竞技者绕圆形跑道奔跑时，头上扎着黄带，模仿太阳神驾车一日一周所经过的圆形黄道带。由于游戏和娱乐是宇宙性争斗的戏剧演出形式，观众的角色显然是带有宗教色彩的。参与这些仪式使宇宙保持在正确的轨道上。”[10]

游戏对健康生活意义重大：“一个人或一个社会如果没有游戏，就等于堕入了无意识的、行尸走肉般的昏迷状态。艺术和游戏使我们与常规惯例中的物质压力拉开距离，使我们去做这样的观察和询问。作为大众艺术形式的游戏，给一切人提供了充分参与社会生活的直接

手段。”[11]“有些落后社会或部落猝然转换为工业化、专门化、机械化的形态之后，往往难以设计出运动和游戏之类的矫正剂，以便创造出与这一转化抗衡的力量。这些社会陷入迂腐的泥潭。没有艺术的人，没有游戏这种大众艺术的人，往往像毫无意识的自动机器。”[12]

游戏有一套自愿接受和遵守的规则：“游戏是一架机器。参加游戏的人要一致同意，愿意当一阵子傀儡时，这架机器才能运转……竞赛结果的不确定性，给我们在游戏规则和游戏程序中的死板严格性提供了合理的借口。”[13]

六、游戏的演化

赫伊津哈把游戏的起源追溯到动物世界，肯定了游戏的生物学根源：“在种系发生上，鸟类远离人类，却与人类共有如此之多的游戏特征，这实在是令人惊叹。鸟鹬以舞姿竞技，乌鸦以飞行比赛，园丁鸟装饰鸟巢，燕雀吟唱优美的旋律。由此可见，作为娱乐的竞争和展示并不是起源于文化，而是走在文化之前的。”（67页）

然而，他有别于生物学家和心理学家。《游戏的人》全书突出的主题是：游戏首先是文化现象和社会现象，而不是生物学家、心理学家和行为学家主张的那种刺激——反应现象。

他指出游戏与文化的关系：“文化以游戏的形式出现，文化从发轫之日起就是在游戏中展开的……通过游戏的形式，社会表达它对生活与世界的解释。这样说并不意味着游戏转变成了文化，而是说文化在滥觞期就具有游戏的性质，文化在游戏的形态和情绪中展开。在游戏和文化的孪生体中，游戏是第一位的。游戏客观上是可以指认，可以具体界定的。与此相反，文化仅仅是我们靠历史判断给具体的事物附加的术语。（66页）

他欣赏并引用康德的游戏概念：“幻想的游戏“（the play of immagination)”思想的游戏”（the play of ideas）和“宇宙观念的全部

的辩证游戏”（the whole dialectical play of cosmological ideas).(57页）

他把游戏比喻为推进文明的酵母：“游戏因素在整个文化进程中都极其活跃，而且它还产生了许多基本的社会生活形式。上文已经显示，这一点不难证明。游戏性质的竞赛精神，作为一种社会冲动，比文化的历史还要悠久，而且渗透到一切生活领域，就像真正的酵母一样。仪式在神圣的游戏中成长；诗歌在游戏中诞生，以游戏为营养；音乐舞蹈则是纯粹的游戏。智慧和哲学表现在宗教竞争的语词和形式之中。战争的规则、高尚生活的习俗，全都建立在游戏模式之上。因此，我们不能不做出这样的论断：初始阶段的文明是游戏的文明。文明不像婴儿出自母体，它在文明之中诞生，它就是游戏，且决不会离开游戏。”（198页）

他这样解析法律里的游戏成分：“法律和游戏活跃的联系，尤其是在古代文化中活跃的联系，可以从三个观点来考察。诉讼可以被认为是一种靠运气的游戏、一种竞赛、一种舌战。”（99页）

他揭开神话、诗歌和游戏的三重关系：“我们首先尝试来揭开神话、诗歌和游戏的三重关系。无论神话流传到现在已经变成什么形式，神话始终是诗歌。神话借助意象和幻想，诉说万物起源的故事，它们是古人设想的原始时代发生的事情。神话的意义可能是极其深奥、极其神圣的。它能成功表达的关系，可能是智能的方式绝不可能描述清楚的。在文明那个神话——诗歌阶段，神话的神圣性和神秘性是十分自然的，古人接受神话是绝对虔诚的。虽然如此，有一个问题依然存在：神话是否一直是完全严肃的？我想我们蛮有把握地说，诗歌有多么严肃，神话就有多么严肃。像一切不受逻辑判断和有意识判断束缚的东西一样，神话和诗歌都在游戏的领域里活动。这并不是说，这是一个比较低下的领域，因为游戏色彩浓重的神话可能会翱翔到洞见的高度，也就是理性达不到的高度。”（151页）

他指出诗歌和游戏的契合：“诗歌与游戏的契合不仅是外在的契合；在创造性幻想的结构中，两者的契合也是显而易见的。在诗性用语的转向、母题的展开、情绪的表达里，总是有一种游戏元素在发挥

作用。在神话或抒情诗里，在戏剧或史诗里，在远古传说或现代小说里，作者有意无意的目的都是要造成一种紧张的情绪，使读者着迷，使之欲罢不能。潜隐在一切创造性写作之下的，是一种人的境遇或情绪，是足以把紧张情绪传递给他人的意境。好在这样的情景并不多，这正是两者契合的关键所在。宽泛地说，这样的情景或者产生于冲突，或者产生于爱情，或者是两者兼而有之。”（155页）

他指出诗歌和谜语的关系：“我们可以断言，谜语起初是神圣的游戏。”（133页）“作为一种竞争形式，古代诗歌和古代谜语难以在表面上加以区别。谜语产生智慧，诗歌产生美感。两者都受一套游戏规则的支配，这一套规则限定了思想和象征的范围；两者都有一个预设：圈子里的人要懂得所用的语言。两者的有效性仅仅有赖于各自符合规则的程度。”（156页）

他用游戏概念解释希腊悲剧和戏剧的起源：“悲剧和喜剧都发端于游戏，这个道理是显而易见的。雅典戏剧产生于酒神节上的狂欢庆典。稍后，希腊喜剧才成为有意识的文学活动，即使发展到那个阶段，到了阿里斯托芬那个时代，希腊喜剧依然保留许多酒神节狂欢的痕迹。在幕间休息的表演中，合唱队分为两排，交替进退，面向观众，随意挑选出一些观众嘲笑奚落。演出的服装状如男性阳具，合唱队戴着动物面具，这些东西都是远古遗存的特性。”（167页）

他指出严肃性和游戏性的此消彼长，文明越发达，严肃性越是增加，游戏性越是减少：“文明发展的趋势是越来越复杂多样，越来越层层叠压，生产技术和社会生活的技术在组织上越来越精致。在这个过程中，古老的文化土壤在重重叠叠的重压下越来越难以呼吸，思想和知识体系、教义、规章制度、道德和常规习俗都失去了和游戏的联系。于是我们说，文明变严肃了，它只给游戏指派一个次要的位置。英雄时代一去而不复返，竞赛的阶段似乎就成了过眼烟云、明日黄花了。”（95~96页）

赫伊津哈悲叹游戏成分的衰减。我们要善于同情地理解他发出哀鸣的历史背景：（1）机械化使人成为“残缺不全”的人，人异化成了非人性的技术——资本大机器上的螺丝钉；（2）休闲时代尚未到

来；（3）战争阴云密布，第二次世界大战即将来临。他说："18世纪以来，文化里的游戏成分一直在衰减，18世纪是游戏姹紫嫣红的时代。今日之文明再不玩游戏，即使表面上玩游戏的地方，那也是虚假的游戏，我几乎想说，文明正在玩虚假的游戏。”（233页）

他对即将来临的大战忧心忡忡：“国际法体制不再受到承认，不再被当作文化和文明生活的基础来遵守。一旦一个或一个以上的国家事实上否定了国际法的约束性质，无论实际上否定还是理论上否定，并且宣称自己的利益和权力是其政治行为的唯一标准，那么，不仅古老游戏精神的最后遗存会荡然无存，而且任何文明的主张也会消失殆尽。到那时，社会就会堕落到野蛮的底层，原始的暴力又将死灰复燃了……由此得出的推论是——一旦游戏精神丧失，文明就会难以为继。”（122页）

他又警告：“作为一种文化功能的争战，总是要预设一些限制性规则，而且在一定程度上承认争战的游戏性质。只有战争双方把战争局限在一定的范围，只有双方承认彼此是平等的对手，而且彼此享有平等的权利时，我们才能说，战争是一种文化功能。换言之，战争的游戏概念有赖于它的游戏性质。一旦战争超越了平等对手的范围，一旦不承认对手是人，因而剥夺了对方的人权时；一旦对手被当作野蛮人、魔鬼、异教徒、异端和‘无法无天的野兽’时，战争的性质就截然不同了。”

七、战争里的游戏成分

赫伊津哈最惊世骇俗的论断莫过于战争里的游戏成分，他甚至引经据典地论证“游戏就是战斗，战斗就是游戏”。

他说：“我们必须小心翼翼地回到古人的思想里去探路……从这个角度来看问题，‘游戏’一词用来描绘战斗就不能说是有意识的比喻。游戏就是战斗，战斗就是游戏。在能说明游戏和战斗同一性的古文化里，最明显的是《圣经·旧约》提供的例子。在《撒母耳记下》第

2章第14节里，押尼珥对约押说：‘让少年人起来，在我们面前戏耍吧。’双方各12人上场，彼此揪头，用刀刺肋，一同扑倒。所以那地叫作基遍，也就是好汉之地……游戏可能致命，但仍然是游戏，所以我们可以理直气壮地说，游戏和竞赛在概念上是不分家的。”（61页）

另一个例子是希腊战争中的游戏：“在许多希腊花瓶上，我们看见两军对垒的战争带上了游戏的性质，因为陪伴他们作战的有吹笛子的人。在奥林匹克运动会上，决斗的人搏斗到你死我活。”（69页）

其他一些例子是中世纪战争中的“骑士风度”：“把战争幻想成为荣誉和美德的高尚游戏的观念，在推动文明发展中始终扮演了重要的角色。这是因为，骑士风度的观念产生于这样的观念，最终出现的国际法也出自这样的观念。在这两个因素中，骑士风度是中世纪伟大的推动力之一，而且虽然骑士风度的理想在现实生活中经常遭受到误解，但它还是成了国际法的基础；而国际法是人类社会不可或缺的保障之一。”（117页）

总之，他列举了大量的例子，证明战争中的游戏成分，包括“单挑”“叫骂”、尊重对手、礼让三分、讲究仁道、反对不义等例子，尤其是中国古代的例子，具有很强的说服力。详见下一节。

八、中国游戏考

赫伊津哈推崇中国古代的游戏精神：“游戏的性质在中国比希腊表现得更加淋漓尽致。这是因为，在古代中国，几乎每一种活动都呈现出仪式性竞赛的形式，涉水、登山、伐木、采花都表现出游戏的成分。有这样一种典型的传说，一位英雄的王侯以神奇的威力和惊人的壮举征服他的对手，证明他技艺超群、无与伦比。一般地说，比武的结局总是以对手的死亡告终。”（76页）

中国古代没有一个统一的词语表示“游戏”的概念。赫伊津哈挑选

4个汉语词语进行讨论：玩、争、赛、让。

他说："我们常常纳入游戏这个范畴之下的许多活动，没有一个统一的汉语单词。最重要的词语是'玩'，其指涉以儿童游戏为主，但延伸到其他语义范围，却含一些特别的意思：忙碌、喜欢、玩弄、欢闹、揶揄、开玩笑、嘲弄……甚至连赏月也叫'玩'……'玩'这个词不用于需要技能的游戏、竞赛、赌博或戏剧表演……凡是和竞赛有关的概念都用'争'，这个词和希腊语的'竞赛'对等。除此之外，'赛'用来指有组织、争奖品的比赛。"（52页）

他注意到中国人在游戏、竞赛和战争中的"礼让"精神，实在是难能可贵："在中国，为荣誉而进行的竞争也可以倒过来变成礼貌的竞赛。用'礼让'的精神（字面意思是'让'人），你能文质彬彬地使对手解除武装，并且使对手也不得不表现出辞让的精神。这种竞相礼让的精神形成了一套仅见于中国的特定程式，不过我们在世界其他地方也能看到类似的礼节。"（87页）

赫伊津哈指出中国古代战争和希腊战争相同的礼仪："中国古代的诸侯们常常是觥筹交错、以酒为礼，一饮而尽，在饮酒的过程中回忆过去的安宁，宣示相互的敬重。他们以各种方式互相恭维、表达敬意、互赠兵器，就像希腊神话中的格劳科斯和狄奥墨得斯一样。"（119页）

在中国五千年的文明史中，战争频仍。且不说传说时代的炎黄之战和其他部落战争，姑不论周天子治下的诸侯攻伐，亦不说大一统之前四五百年的战国时代，单就说此后两千年的改朝换代战争、外族入侵的战争、绵延不绝的农民起义，战争的频仍非同寻常。所以中国人深知和平的可贵，懂得战争中的规矩和仁道，所以中国才产生了举世无双的兵法，才产生了"革命的人道主义精神"。

血腥的战争中，以各种手段减轻战争损失的"游戏成分"在中国表现得淋漓尽致。"单挑""叫骂"、尊重对手、礼让三分、讲究仁道、反对不义的例子比比皆是。

最杰出的例子是诸葛亮"借东风""空城计""六出岐山""七擒孟

获”等战例。他以战争消灭战争的思想不输今人，但他同时又竭尽全力避免妄动干戈，反对穷兵黩武，“从古知兵非好战”！

赫伊津哈论证了中国古代战争的游戏成分：“根据古代中国文献记载，两军对垒的战斗常常混杂着吹嘘自己、羞辱对方的叫骂，或体谅他人的义举，或恭维对方的赞辞。与其说是刀兵相见的战争，不如说是道德武器的较量，荣誉受到玷污而引起的冲突……所有这些举动都具有特殊的含义，或者是羞辱，或者是玷污，有些还具有非常独特的含义……在另一种战前对骂的例子里，将军策马直抵敌营大门，不动声色地用马鞭默数敌营栅条。”（86页）

他还列举了中国古代战争的两个例子：

第一个例子显示荣誉第一、面子第一的思想。他说：“至于荣誉本身，令人惊讶的是，中国人的军事传统竟然和西方中世纪的传统几乎一模一样……秦公和晋公两位贵族安营扎寨。两军对垒，排兵布阵，但不交锋。晚间，秦公派信使赴晋公大营，警告晋军备战：‘两军之内，不乏勇士，明日之战，决一雌雄。’但是晋军方面看到，对方信使目光游移，语气缺乏信心。秦军看来是不战而败了。‘秦军畏我！即将逃亡！快困秦军于江边！我们要打败秦军！’然而，晋军却没有挥师进逼，反而让敌军安全拔营撤退。有人道破了这里的仁义之举：‘不收拾伤亡者，是为不仁！不等约定而战，逼敌蹈入险境，是为不勇。’于是，晋军按兵不动，让敌军从容撤退。”（118~119页）

另一个例子显示了不居功自傲的将军：“一位凯旋而归的将军，以非常得体的谦虚态度，婉言谢绝在战场上给他立纪念碑的建议。‘此乃古代相宜之举，昔之君主，德高望重、替天行道，吊民伐罪而昭告天下。今天下无罪人，唯有诸侯忠于天子者，不惜战死耳。立碑纪之，岂有此理？’”（119页）

这使人想起宋襄公与楚国泓水之战时礼让三分的仁义之举：楚军渡河前，部下鼓吹乘机进攻，宋襄公说：乘人不备而击，是为不仁。楚军渡河，部下又劝他抓紧最后的时机，宋襄公却责备部下说，此亦为不仁，因为人家还没有排兵布阵。结果，楚军大胜，宋襄公本人因受伤而大败。

现代人可以批评宋襄公迂腐，说他对敌人的仁慈就是对自己的残忍。但是我们要知道，古代战争有古代战争的规矩，现代战争有现代战争的规矩。虽然那时的周天子已被架空，社会已经礼崩乐坏，周朝的规矩已经不灵，但其影响依然存在，所以宋襄公才会讲究君子之德。虽然现代战争更加残酷，但现代战争也受到人道主义、国际法和红十字精神的约束。

在《理解媒介》中，麦克卢汉也证明了战争中的游戏成分。他转述了部落岛民一场旷日持久的战争："每隔一二周，他们就与宿敌在一个惯用的战场上安排一次形式化的战斗。和'文明'国家灾难性的冲突相比较，这些打闹似乎是一种危险的户外运动，而不是名副其实的战争。每一场战斗都只进行一天，总是在夜幕降临前收兵回营（因为晚上闹鬼、有危险），或者是天下雨时就偃旗息鼓（谁也不想把头发和装饰品弄湿）。勇士们有百发百中的本事，因为他们自幼年时起就开始学打仗玩……这场流血冲突无休止地进行下去，找不到进行战争的任何常规的理由，没有领土的得失，没有商品或俘虏的劫掠……他们之所以打仗，是因为他们热心打仗、喜欢打仗，因为对他们而言，打仗完全是人的一种重要功能，因为他们觉得必须靠打仗来安慰战死同伴的鬼魂。"[14]

九、战争与休闲

战争与休闲显然是处在对立的两极。但是祸兮福之所倚的辩证思想能使我们看到矛盾的转化。战争是血腥的，且多半是浩劫；但在特定的条件下，尤其是在古代仪式化的争斗中，战争又带有一丝游戏的成分。赫伊津哈证明，严肃和游戏是相对的，他消解了两者的对立："我们不能认为严肃退化并降低到游戏的水平，也不能认为游戏升华到严肃的层次。比较准确地说应该是——在文明演进过程中，逐渐出现了两种精神生活的分化，我们分别称之为游戏和严肃；起初，这两种精神生活是一个连绵不断的精神媒介，文明就是从中兴起

的。”（133页）

严肃的神话、仪式、巫术可能是游戏，希腊神话不是有那么多“乱伦”吗？另一方面，游戏又可能是极其严肃的，君不见围棋手极其严肃、不苟言笑的搏杀吗？

赫伊津哈是幸福的，他看透了游戏和休闲在文化史上的重要作用；他又是不幸的，本书出版不久，在学术生命最旺盛的时候，他就被德国占领军软禁而不幸遇难。战争的浩劫给人类前途罩上浓重的阴霾，使他哀叹近代以来游戏精神的失落。

历史证明，战争既是人类的浩劫，也是科学技术的巨大推进力量。战争的影响渗透到社会生活的各个方面。最突出的例子莫过于体育运动和股市里泛化的军事术语。翻一翻报纸的体育版、听一听广播里的体育节目、看一看电视上的足球比赛，那些血淋淋的术语对受众进行密集的轰炸，但它们显然已经失去震撼惊悚的效果，血淋淋的术语并不能使人恐惧，反而使人兴奋激越。有人说，激烈的体育竞技是战争的替代品，可以让敌对双方的情绪得到宣泄，可以给爆炸性的局势拆掉引信；奥运会期间交战双方的停火，并不罕见。看来，赫伊津哈所论战争与游戏的关系，的确有一定的道理。

刘英凯教授撰文《股市语中军事语泛化的多维分析》，从几个侧面印证了战争对日常用语、专业用语、经济生活的影响。文章从四个方面批评了股市中军事用语过度使用的问题。[15]但他并没有考虑军事语泛化的游戏本质。实际上，他的文章无意间印证了赫伊津哈的观点：战争包含着游戏成分。也许，读过赫伊津哈《游戏的人》之后，他能以更加宽容和同情的态度去理解股市和体育运动里军事术语的泛滥吧？

《游戏的人》提出了休闲的问题，但来不及展开。在战争阴云的笼罩下，作者恐怕没有心绪展开讨论，且1933年的世界还没有跨入休闲时代。即使这样，史丹纳的序文也充分肯定了该书的休闲价值：“那温文尔雅的人性，那色彩斑斓的学问，那好学深思的精神，都是很值得一读的……他的‘文化游戏’理论的价值也魅力如故。休闲问题成为人们关注的焦点，这个突出的变化远远超过了赫伊津哈的预

期。”（16页）

新千年以来，和平与发展成为世界主旋律，越来越多的人开始考虑如何利用休闲。在相对祥和的气氛中，休闲成为人们关注的话题，提上了重要的日程，越来越多的人享受到文明的果实。正当我写本序的过程中，发生了几件非常有趣的事情。五一黄金周出游的人数又创纪录；北京举行第五届“相约北京”艺术节，几十个国家的艺术家聚首北京，普通市民饱尝世界各国的艺术大餐；世界首届休闲博览会在中国杭州举行，为期半年。我又读到几个有趣的数字：人均收入1000美元时，休闲时代正式起步；中国已经成为第5旅游大国，2005年全国入境旅游达到1.2亿人次，旅游创汇293亿美元，比上年增长13.8%；国内旅游达到12.1亿人次，比上年增长10%。今天，我用“休闲”这个关键词搜索所得的结果是：Google一亿二千余万条，百度二千余万条。

更加有趣的是，世界休闲理事会决定由中国承办世界首届休闲博览会；2002年7月通过的世界休闲理事会宪章，短小精悍，共8条，仅500字，但它把休闲的重要性上升到前所未有的高度，第一条就规定休闲是基本人权。更加耐人寻味的是，这8个条文中竟然有6条规定政府的义务和责任，只有一条是针对教育机构的义务。由此看来，休闲不是富人的专利，而是每个公民的基本人权；政府和社会有责任确保每个公民享受休闲，感到幸福。

《游戏的人》问世已经快70年，赫伊津哈去世已经60余年。值此第三个译本问世的机会，我想从两个方面争取成为“游戏的人”：一是在学问的庙堂中寻求逍遥，二是在美好的旅游中享受休闲。

何道宽

2006年5月5日

【注释】

[1] 《麦克卢汉如是说》，马歇尔·麦克卢汉著，何道宽译，中国人民大学出版社，2006年，130页。

[2] 《游戏的人》，约翰·赫伊津哈著，多人译，中国美术学院出版社，1996年。《人，游戏者》，胡伊津哈著，成穷译，贵州人民出版社，1998年。

[3] 《传播的偏向》，哈罗德·伊尼斯著，何道宽译，中国人民大学出版社，2003年，19页。

[4] 《传播的偏向》，哈罗德·伊尼斯著，何道宽译，中国人民大学出版社，2003年，20～21页。

[5] 同上，43～44页。

[6] 同上，44页。

[7] 《帝国与传播》，哈罗德·伊尼斯著，何道宽译，中国人民大学出版社，2003年，158页。

[8] 同上，159页。

[9] 同上页。

[10] 《理解媒介》，麦克卢汉著，何道宽译，商务印书馆，2000年，293页。

[11] 《理解媒介》，麦克卢汉著，何道宽译，商务印书馆，2000年，293页。

[12] 同上，299页。

[13] 同上，295页。

[14] 《理解媒介》，麦克卢汉著，何道宽译，商务印书馆，2000年，292页。

[15] 《股市语中军事语泛化的多维分析》，刘英凯、钟尚离，《深圳大学学报》，2005年第6期。

乔治·史丹纳 序[1]

表面上看，约翰·赫伊津哈（Johan Huizingha,1872-1945）的一生波澜不惊。即使在纳粹占领下受苦时，他写写小品、把玩历史的活动也没有完全被打乱。起初在格罗宁根大学执教，任历史教授。这是一所生活宁静、颇有威望的大学。他以轻快的笔调为该校的前一百年写了一部校史。从1915年到1945年，他在莱顿大学历史系掌舵，声望卓著。这座城市遍布人形墙的建筑，充满活力，让人回忆起欧洲精神生活和政治生活的遗迹随处可见，17世纪精神生活和政治生活留下的印记尤其强烈。在这里，赫伊津哈创作了大量的作品，包括专著、散文、学术讲演录，他为不同的时代留下了印记。他那难以伺候、盛气凌人的脾气也是在这里形成的。

1919年，《中世纪的秋天》问世，赫伊津哈赢得广泛的赞誉。比较挑剔技术细节的中世纪专家对该书有一些保留，尽管如此，在思想的深刻和心理描绘方面，该书被视为学养深厚的杰作。赫伊津哈顺理成章地成为雅各布·布尔克哈特[2]的后继人。布尔克哈特对意大利文艺复兴的研究显然是赫伊津哈灵感的源泉之一。他们两人都觉得自己继承了伊拉斯谟[3]的衣钵。赫伊津哈对伊拉斯谟的研究成果是1924年问世的。巴塞尔城[4]的伊拉斯谟和莱顿小镇的赫伊津哈在各自的领域里大放异彩；更加确切地说，他们阐述并传播了斯多葛派哲学别具神韵的立场，对作为话语的历史进行了特别的阐释，既凭借直觉又有科学依据，他们对文明的各种可能性具有独特的理解。布尔克哈特与尼采[5]惺惺相惜，虽然这样的关系维持不久，但他还是清楚看到欧洲价值和人文价值日益逼近的危机。赫伊津哈被纳粹放逐到荷兰东部一个偏僻的小区，他在晚景凄凉的最后一个寒冷的冬天看到，这些典范的价值可能会遭遇穷途末路的厄运。

赫伊津哈回忆，他对游戏的兴趣可以追溯到1903年。那一年，他完成了东方学和梵文的学业（据其回忆录《我踏上历史研究之路》描绘，他逐渐转向这个研究领域几乎是纯粹偶然的机遇）。1933年，他在就任莱顿大学校长的讲话中回到游戏这个主题。日益深化的政治危机使他感到压力；1933年，他发表著名的作品《明天即将来临》。尽管如此，他研究游戏的兴趣还是不曾动摇，他对喜庆之中的人的兴趣或许主要是为了寻求生活的平衡。《游戏的人》1938年问世。

赫伊津哈给游戏下这样的定义："游戏是在特定的时间和空间中展开的活动，游戏呈现明显的秩序，遵循广泛接受的规则，没有时势的必需和物质的功利。游戏的情绪是欢天喜地、热情高涨的，随情景而定，或神圣，或喜庆。兴奋和紧张的情绪伴随着手舞足蹈的动作，欢声笑语、心旷神怡随之而起。"他强调指出，严肃并非游戏的对立面。游戏也可能是极其严肃的，而且常常是非常严肃的。作弊者遭到的憎恨和惩罚，远不如搅局者（spoilsport）遭到的憎恨和惩罚强烈。所谓搅局者就是颠覆和粉碎游戏合法性的人，就是破坏游戏重要性的人。赫伊津哈说，难以给游戏找到一个恰当的反义词。但我们也许能在这里得到一点提示：从最广阔的视野和活力来看，游戏几乎在文明行为和社会结构的一切方面"起作用"。游戏唯一的对立面就是"非游戏"这个否定范畴。

游戏绝不是偶尔的间歇，绝不是处在历史文化边缘的活动。在赫伊津哈的笔下，游戏成为人的感知能力的决定性特征。游戏人（Homo Ludens）与工匠人（Homo Faber）比肩而立（我们怎么给人工制造物和人工技巧划定边界呢？），"也许，游戏人和智人（Homo Sapiens）处在同一个层次。"古典时期和文艺复兴时期有一个常见的主题，这个主题在莎士比亚笔端是非常活跃的：演员是一切人的化身，"游戏"就是一切生活的形象和浓缩。这个主题在赫伊津哈的笔下获得了正面的历史意义。在行为和"表演"的背后，在世界舞台的背后，在这些常规的表象之后，在这些新柏拉图主义的源头和说教式的惯用语的背后，赫伊津哈发现了一个至关重要的真理："真正的、纯粹的游戏是文明的柱础之一。"

作为印欧语语文学家的赫伊津哈将要登台展示风采，他的许多例

证是语言学的例证。在许多语言里，表现游戏和博弈、竞争和仪式的词语是互相渗透的。《旧约·撒姆耳记下》第14章表明，即使殊死的战斗也被看成是游戏。在宗教、法律和社会行为里，来源于游戏和运动的习惯用语是至关重要的。接着，赫伊津哈研究了文明成长中的“竞赛成分”。在这里，我们可以清楚看到尼采《悲剧的诞生》对他的影响，同样，葛兰言[6]对中国古代文化的开创性研究，也对他产生了显著的影响。各种社区的发展模式包括艺术、军事和经济的模式，都有赖于有组织的竞争；各种竞争的结果可能是互相毁灭的，但有一个共同的属性：“竞赛——游戏”的成分。赫伊津哈探讨夸富宴（potlatch），这在古代是非常引人注目、分布广泛的庆祝活动。即使是铺张浪费的活动，如果包装到社会仪式里，并纳入达成共识、互相约束的框架之后，也会成为文明进步的动因。文明似乎是在斗争中前进的；只要有“游戏规则”，斗争就可以控制在没有危险的范围之内。游戏和战争的相似性（见之于军棋游戏中）是随处可见的，这就是似非而是的意义所在。在封建时代的战斗中，在法国大革命前夜高度程式化的社会及政治制度里，互相屠杀的规则酷似游戏的规则，最突出的例子恐怕是丰特努瓦[7]战役。中世纪的骑射比武或武士决斗，在仪式的作用下模糊了游戏和“现实”的区别。虽然赫伊津哈没有点破全面战争的新概念，但是在美国内战中（谢尔曼将军[8]决定扮演终极的搅局者），全面战争的到来和美国的清教徒信仰有关系。游戏的人对感情的脆弱持怀疑态度，脆弱的感情会使人迫不及待地抛弃战争中不温不火、捆住手脚的规则。

赫伊津哈考察了古代哲学话语的谜团和辩证方法，他认为，“游戏的本能”有助于知识的获取。我们觉得宇宙有灵气，所以通过占卜可以寻求问题的解答，我们看见对手紧紧把纸牌护在胸前的姿态，就可以从中推测牌局的走向。这两个例子都说明，游戏的模式是存在的。赫伊津哈又断言，这样的模式在诗歌的起源和演变过程中，是不容误解的。诗歌样式和韵律的规则，常常是任意的，又是极其细腻的，这是诗人严肃的领地，他在这里自由驰骋；这说明，诗人是在游戏——当然这是人类迄今为止发明的最高尚的、意义最丰富的游戏。文学是独立自主的语言，它在常规的、非功利的规则中运行；在这个

意义上，一切文学都是游戏。赫伊津哈把这个相似性推广到一切艺术。在“演奏音乐”（play music）这个短语中，艺术和游戏的成分互相交叉。在造型艺术里，这两个成分的交叉略为逊色；但即使在造型艺术里，艺术和游戏的交叉也是显而易见的。即使在这里，“无用的”发明和苦心孤诣的竞争也互相影响，两者的互动是至关重要的。

如果上述分析被认为是有效的，如果它“似乎是难以不接受的”，赫伊津哈就得出了这样一个权威的结论：文明“决不脱离游戏，它不像脱离母亲子宫的婴儿：文明来自社会的母体，文明就在游戏中诞生，文明就是游戏”。

文明决不脱离游戏吗？在本书结尾时，赫伊津哈露出忧郁的神色。诚然，中世纪的文化、巴洛克[9]时期和洛可可[10]时期的习俗，“充满了游戏的调子”。在这两个欢快的时代，社会进程的大部分时期是色彩绚烂、铺张浮华的。18世纪的艺术、政治和服饰，“给我们的印象无时无刻不是游戏欢乐的”。在华托[11]的风景画和诺特[12]的园林里，大自然似乎成为一首装饰华丽的嬉游曲（divertimento）的参与者。然而到了19世纪，文明却带上了一股酸臭味：“欧洲人全都穿上了连衫裤衣服。自此，文明的主导因素就成为社会觉悟、教育理想和科学判断……我们对经济因素的估计高得离谱，这是因为我们崇拜技术进步，这种崇拜又是理性主义和功利主义的产物，理性主义和功利主义把文化中的神秘成分扼杀殆尽，使人从歉疚和负罪感中解脱出来。”但是这样的解脱是虚幻的。神圣和嬉戏几乎是两个对等的属性，这两个成分被剥夺殆尽之后，人剩下的唯一选择就是“按照自己陈腐的模式”来塑造俗气的工业世界了。游戏的人在凄风冷雨的冬季旋律中落幕，林中仙女和牧羊人再也不会翩翩起舞。

这本引人入胜的小书可以从两个层次上去批评。

第一个层次见诸彼得·海尔[13]1961年的文章《赫伊津哈责难他的时代》（Huizinga as Accuser of his Age）。他发现《游戏的人》“精彩纷呈，却有许多固执的错误”，他的批判主要是针对赫伊津哈阴郁的结论。海尔的批评显示，赫伊津哈“偏执地展示衰落与毁灭，对时代的怨恨几乎完全控制住了他的脑子”。正如海尔所见，《游戏的

人》就是这种倾向的必然产物，他作为历史学家和文化批评家的声望或多或少受到了损害。赫伊津哈骨子里是官僚式的知识分子和精英，浸透了资产阶级高雅文化的理想和闲情逸致。他自始至终以挑剔和怀旧的观点来看待文明。他把劳苦大众从文明中抽象出来，从他的历史叙述中剥离出来。他不可能去考究，艺术和学术的丰碑是建立在什么代价基础之上的。因此可以说，他把整个文明当作游戏的观念固然给人启示，却是一种虚构。在一定程度上可以说，这个观念把最高尚的价值即艺术、法律、哲学和文学放置到最猥琐的审美层次上；从另一个角度可以说，这个观念的崇高的价值与普通的民众是脱节的。赫伊津哈对中世纪晚期的佛兰德斯[14]的描写很有名气；正如布尔克哈特对佛罗伦萨的描绘一样，他把历史简化成一派人工雕琢的美好景色。历史成为富有创造性的、血统高贵的、学问高雅的少数人的色彩斑斓的画廊。因此他在论述游戏人的时候得出了一个严峻的结论：民主这样的玩意儿意味着地道游戏的终结，也是那座典雅而精湛的大厦的终结，他把这座大厦命名为文明。这是因为，“只有在高雅的游戏中，赫伊津哈才感觉到游刃自如……这是一种由规则管束的比赛，而物质利益、收获、生活条件的改善等和这场游戏是没有关系的”。

海尔的上述批评给人留下深刻的印象，他沿着特尔·布拉克[15]和让·罗曼[16]批评的路子继续前进。赫伊津哈的结语总是有一种难以摆脱的阴郁调子，而且他选取的历史证据常常带有一定的任意性。

不过，事情并非就像海尔等人的严厉批评那样直来直去。令人不安的真相也许是这样的：文学艺术和纯思想的高雅文化的确倚重于等级森严、仪式隆重的社会模式，比如伯里克利[17]执政时期的雅典、都铎王朝时期的英国[18]或路易十四[19]治下的法兰西。社会进步和比较公平的经济资源分配对审美能力和思辨能力的培养，是有影响的，这一点可以理解。赫伊津哈预言，我们的主要艺术和哲学遗产来源于高雅文化，消费式的民主文化将要和高雅文化形成强烈的反差。我们可以证明，这个预言是准确的。正是这些遗产给文明史家提供了主要的参照标准和框架，布尔克哈特、赫伊津哈、彼得·海尔都借重这样的参照。就像许多新兴的自由派知识分子中的“教士”一样，海尔主张两种遗产都要接受。赫伊津哈勇敢地表明自己悲观主义的信念，他认识

到，睿智而富有精湛感知能力的生活，和政治平等与经济公正的要求是不协调的，前者与后者一样，是值得嘉许的。他拒绝回避这个两难困境。他在困境中结束了自己的生命[20]，世事的走向更加接近于他灰暗的预言，而不是接近于海尔的自由派信仰。

我提出第二个层次的批评。我认为，《游戏的人》之所以受到挑剔是由于自身有不足。赫伊津哈提出的许多佐证都经不起仔细推敲。许多词源的考据是业余水平，或者是错误的，他企图证明，许多不同语言形式都表明，游戏是其中首要的意义。《游戏的人》甚至没有提及弗洛伊德（弗洛伊德的《超越快乐原理》对游戏的思考不愧为最准确的思想），然而就是这样一本书提出“游戏本能”说时，却不加界定。赫伊津哈认为，诗歌和所谓儿童、野蛮人及预言家的前逻辑精神状态大约是相同的，这样的断言读起来使人感到尴尬。同样，他所谓神话和游戏的相关性是未经检验的，这样的判断也使人不胜难堪。他断言，“风格的缺乏是神话固有的特征”；在我们这个列维·斯特劳斯的时代，人们很难认真对待这样的论断。以目前的证据来看，赫伊津哈对希腊戏剧源泉的描绘，尽管信心十足，看上去还是太陈旧且不合时宜了。

实际上，本书出版的时机是令人不安的时期。它问世于第二次世界大战前夜，但表现出二战以前的风格。事实上，本书是机巧的妙语之作，成也在此，败也在此；这是颇有学问、想入非非的业余爱好之作，借重传闻轶事的话语。20世纪30年代学术成就奠定的基础，使游戏研究更加富有穿透力、更加权威，对个人心理的研究也更加深刻、更加权威了。然而，赫伊津哈对心理学和心理分析却采取孤傲的、不屑一顾的态度，这使他无法利用心理学的实验成果；在这个时期，对儿童心理的研究，对儿童游戏心态的摧毁和重建的研究硕果累累，可惜他未能利用。赫伊津哈引用马塞尔·莫斯[21]划时代的专著《论馈赠》（Essai sur le don,1925），可是他对社会学却不甚了了。结果，他对社会演化的观察太笼统，他使用的“原始”这个范畴太简单。况且，赫伊津哈忽视了一个核心问题，所以他失去了步入坦途的机会，否则他的游戏观念是可以更加透彻的。

在人的一切活动中，数学尤其是纯数学最接近赫伊津哈的高级游

戏标准。数学的演算遵循一套非常任意的、非功利的规则。数学勾画的范围只向懂行并遵守规则的人开放。不过，新规则是可以设计并作为“游戏凭借”的。和赫伊津哈描绘的心理活动模式中的游戏成分一样，数学也具有某些形式美，具有难解和智慧的标准。还有什么比巴拿赫–塔斯基悖论[22]更加深刻的游戏、更加独特的人的游戏吗？所谓巴拿赫–塔斯基悖论就是“分球问题”，我们把大如太阳的球体分割成无数的小块，直到可以把小块放进自己的衣袋。反过来，我们可以把一颗又一颗的小豆豆那样的构造成分排列起来，使之塞满宇宙。还有比这更加富有人性的游戏吗？我们看到拓扑学、数论和多重空间几何学里的相似性，这样的相似性比赫伊津哈提出的相似性有过之而无不及——他认为，游戏与创造性、非功利性思维的神秘色彩，存在着某种相似性。在《游戏的人》的写作过程中，博弈论即将成为一门益智的学问，该学问发轫于冯·诺伊曼[23]1928年表述的“极大极小原理”。

不久，诺伊曼和摩根斯顿[24]着手把竞赛策略及其形式规则应用于研究社会、经济和军事行为。然而，赫伊津哈似乎对这些平行发展的博弈论毫不知晓。《博弈论与经济行为》比《游戏的人》早出9年，可是对赫伊津哈而言，它似乎是一个时代以前出的书了。

尽管如此，这本书还是很值得一读。那温文尔雅的人性，那色彩斑斓的学问，那好学深思的精神，都是很值得一读的。赫伊津哈温文尔雅，他深信艺术和杰出的思想具有终极的价值，他认为我们的时代非常需要杰出的艺术和思想。海尔承认，“赫伊津哈的魅力不减分毫”。他的“文化游戏”理论的价值也魅力如故。休闲问题成人们关注的焦点，这个突出的变化远远超过了赫伊津哈的预期。我们陷入了一个新的两难困境：如何分配多余的时间和资源，以便用创造性的、有利于社会的方式去利用闲暇。在《时间，工作与休闲》一书里，格拉西亚[25]区别自由使用的时间和胡乱浪费的“空闲时间”，他认为，这样的区分对文明社会的未来具有决定性的意义。在这样的分别里，他提出了人类卓越境界的标准，这和《游戏的人》有异曲同工之妙。“倘若政治创新真正来临的话，它将与休闲携手到来。”格拉西亚使用的语汇当然有别于赫伊津哈的风格，但那“节庆”式的展望还是神似赫伊津哈的憧憬。“玩游戏的时候”，人处在创造力的巅峰，他完全摆脱了

互相仇视的羁绊，他从粗俗的需求中彻底解放出来。只有死亡才打破一切游戏规则，只有死亡才顽强地战胜一切对手。

【注释】

[1] 乔治·史丹纳（George Steiner,1929-），法裔美国比较文学家、文化学家、文化批评家，先后在欧美几所大学执教，著有《悲剧之死》《通天塔之后》《托尔斯泰抑或陀斯妥也夫斯基》《语言与科学》等。

[2] 雅各布·布尔克哈特（Jacob Burckjardt,1818-1897），杰出的文化史家，生于瑞士，专攻文化史和艺术史，代表作有《君士坦丁大帝时代》《文艺复兴时期的意大利文化》《意大利文艺复兴史》《世界史观》等。

[3] 伊拉斯谟（Desiderius Erasmus,1466-1536），欧洲北方文艺复兴主要人物，荷兰人文主义学者，1506年编订希腊文本《新约》，1516年编订拉丁文本《新约》。

[4] 巴塞尔城（Basle），瑞士西北部城市。

[5] 尼采（Friederich Nietzsche,1844-1900），德国哲学家、诗人，唯意志论的主要代表，创立“权力意志说”和“超人哲学”。代表作有《悲剧的诞生》《查拉图斯特拉如是说》等。

[6] 葛兰言（Marcel Granet,1884-1940），法国汉学家、人类学家，师从迪尔凯姆，完成汉学从语文学向社会学的转向，著有《中国古代之媵制》《中国古代的节庆与歌谣》《中国宗教》《中国古代舞蹈与传说》《中国古代之婚姻范畴》《中国文明》等。

[7] 丰特努瓦（Fontenoy），古战场，18世纪法国王室军队在此战胜英军。

[8] 谢尔曼将军（William Tecumseh Sherman,182-1891），北军大将，放弃正面阵地战，用大迂回、大包抄的战略战术歼灭南军，加速战争的胜利，晋升陆军总司令；美国内战是有别于中世纪概念的战争。

[9] 巴洛克（Baroque），约1550-1700年间盛行于欧洲的一种艺术和建筑风格，以铺张浮华为特色，渗透到其他艺术门类。

[10] 洛可可（Rococo），18世纪初起源于法国并盛行于欧洲的建筑装饰艺术，其特点为精巧、繁琐、华丽，渗透到其他艺术门类。

[11] 华托（Jean Antoine Watteau,1684-1721），法国画家，常常被视为最杰出的洛可可艺术代表，作品多与戏剧题材有关，画风富于抒情，作品有《发舟西苔岛》《哲尔桑古董店》《丑角纪勃》等。

[12] 诺特，即安德烈·勒·诺特（Andre Le Notre,1613-1700），法国最伟大的园林设计师，古典主义园林先驱。

[13] 彼得·海尔（Pieter Geyl,1887-1966），荷兰历史学家，著有《与历史学家辩论》《荷兰人民史》等。

[14] 佛兰德斯（Flanders），中世纪欧洲一伯爵领地，包括现比利时的东佛兰德省和西佛兰德省以及法国北部部分地区。

[15] 特尔·布拉克（Ter Braak），荷兰作家、历史学家，著有《我为何拒绝美国》《阳台上的人》等。

[16] 让·罗曼（Jan Romein,1893-1962），荷兰记者、历史学家。

[17] 伯里克利（Pericles,？——?429），雅典政治家，民主派领袖。

[18] 都铎王朝时期的英国（Tudor England,1485-1603年），历经亨利七世、亨利八世、爱德华六世、玛丽一世和伊丽莎白一世共5位国王。

[19] 路易十四（Louis XIV,1643-1715），绰号“太阳国王”，建立绝对君权，推行重商主义，企图称霸欧洲而连年进行战争，保护了一批文化人，营建凡尔赛宫，促成法国文艺的黄金时期。

[20] 由于他坚定的反纳粹立场而被囚禁，流放到一个小村庄，1945年2月1日，在荷兰解放前夕被迫害致死。至于去世的细节，似乎有三种说法——一是史丹纳这篇序文里说的自杀；二是“关押至死”；三是被释放后身体衰弱致死。无论如何，他被纳粹迫害致死是有案可稽的。

[21] 马塞尔·莫斯（Marcel Mauss,1872-1950），法国社会学家，著有《论馈赠》《原始分类》《文化的要素及其形态》等。

[22] 巴拿赫—塔斯基悖论（Banach-Tarski Paradox），即所谓“分球问题”。这个悖论可以说是违反了物理学定律，按照这个悖论，一个单位球体（半径为1）可以分成有限份，最少可分成五份，然后通过一些刚体运动，即旋转和平移，再重新组合；不过在组合后，竟然成为两个单位球体，也即是体积增加了一倍。

[23] 冯·诺伊曼（John von Neumann,1903-1957），匈牙利裔美国数学家，因其对策论和量子理论的贡献而出名。

[24] 摩根斯顿（Oskar Morgenstern,1902-1977），德裔美国经济学家，与诺伊曼合著有《博弈论与经济行为》，将诺伊曼的策略博弈论用于商业竞争。另著有《论经济观察的准确性》《组织原理绪论》等。

[25] 格拉西亚，即塞巴斯蒂安·德·格拉西亚（Sebastian de Grazia,1918-2001），美国政治学教授，1990年普利策奖得主，著有《地狱里的

马基雅弗利》《时间，工作与休闲》等。

作者自序

昔日有一个比当代更加快乐的时代，它大胆宣告，我们这个物种是游戏的人。如今我们意识到，我们毕竟不像19世纪的人那样富有理性，那是一个崇拜理性、幼稚乐观的时代。现在的时尚倾向于把人类称为工匠人（Homo Faber），虽然Faber这个词不像sapiens那样难以捉摸，然而用Faber专指人似乎还不如用sapiens妥当，因为我们看见，有许多动物是能制造工具的。不过，还有第三种功能是人和动物都有的；和理智与制造工具一样，游戏也是重要的功能。我认为，紧接着工匠人的功能，也许和智人（Homo Sapiens）同样重要的是游戏人（Homo Ludens）的功能。游戏人应该在描绘人类的词语中占有一席之地。

古老的智慧把人的一切活动都叫作“游戏”，但那难免有点滥用。凡是甘愿满足于这种形而上结论的人，都不应该读我这本书。然而我们没有理由抛弃游戏这个观念，因为它在世人的生活与活动中是一个独特的因素，占有非常重要的地位。经过多年的酝酿，一个信念在我身上逐渐成长：文明是在游戏之中成长的，是在游戏之中展开的，文明就是游戏。这个观点散见于我1903年以来的著作中。1933年，我将其作为我在莱顿大学担任校长的年度演讲的主题。后来我在苏黎世、维也纳和伦敦等地的讲演也用了同样的主题，最近一次讲演的题目是“文化固有的游戏成分”（The Play Element of Culture）。每一次讲演的时候，东道主都想把我的题目改成“文化里的游戏成分”（The Play Element in Culture），他们把里面的“of”改成“in”。每一次我都提出抗辩，并坚持用“of”。[1]这是因为我的目的不是界定游戏在一切文化表现形式中的地位，我是想断言，文化本身在很大程度上打上了游戏的烙印，带有游戏的性质。本书旨在把游戏的概念整

合进文化的观念之中。因此，我所谓游戏不能理解为生物现象，只能理解为文化现象。我们研究游戏的方法是历史的方法，不是科学的方法。读者将会发现，我几乎没有使用任何心理学的方法来解释游戏，无论这样的解释是多么重要；我使用了人类学的术语和解释，不过用得相当谨慎，即使不得不引用民族志的材料，我也是尽量少用。读者将会注意到，我没有用“马纳”[2]之类的人类学术语，巫术之类的字眼在我的著作里几乎无迹可寻。每当我不得不使用诸如此类的人类学字眼时，我尽量言简意赅地阐明自己的意思。我想要强调的一点是，人类学及其姐妹学科迄今为止在游戏这个概念上花的力气实在是太少，它们对游戏这个因素对文明的极端重要性下的功夫实在是微不足道。

读者不应该指望我对每句话每个词都给予详尽的说明。在处理文化的一般问题时，我被迫入侵我自己尚未充分探索的领域。然而，在动笔之前就填补知识的一切空白，那是根本不可能做到的。我不得不尽快动手写这本书，否则我就根本不敢尝试了。而且我实在是很想写下已有的心得。

约翰·赫伊津哈

1938年6月于莱顿

【注释】

[1] 从逻辑上说，赫伊津哈当然是对的。赫伊津哈用动词的两种曲折形式来区别两种不同的意义，在英文的翻译中，我用of和in这两个介词来表示这两种不同的意义——英译者。

[2] “马纳”（Mana），太平洋美拉尼西亚岛民的概念，超自然力，神奇的魔力，由首领代代相传。

第一章　作为文化现象的游戏：性质与意义

游戏的历史比文化悠久。无论文化的定义多么不充分，它总是以人类社会的存在为前提。然而动物却不会等待人类登上舞台来向它们传授游戏。我们甚至可以断言，人类文明并没有给游戏的概念追加任何基本的意义。动物和人类一样游戏。只需要观察小狗就可以明白，人类游戏的一切要素在它们的嬉戏中已然存在。它们用认真的态度和体姿，邀请对方一道玩耍。它们谨守规矩：谁也不许咬，至少是不能使劲咬，同胞兄弟的耳朵是不能咬的。它们会假装极其愤怒。最重要的是，在这一切嬉戏中，它们感到无比快乐，这是显而易见的事实。这样的喧闹打斗仅仅是动物游戏的比较简单的形式。还有更加复杂而高度发达的形式：正规的竞赛和美丽的表演，在场的观众则以钦佩的态度仔细观摩。

我们立即得出一个重要的结论：即使在最简单的动物层次上，游戏也不只是纯粹的生理现象和心理反射。它超越了单纯的生理活动和心理活动的范畴。它有一个意义隽永的功能，也就是说它具有特定的意义。在游戏时，有一种东西在起作用，它超越了生活的眼前需要，它给行为注入了特定的意义。一切的游戏都具有特定的意义。倘若我们把构成游戏本质的积极原理叫作“本能”，我们并没有做出任何解释；倘若我们称之为“心灵”（mind）或“意志”（will），我们的解释又太过头。无论我们怎么看待游戏，游戏都具有特定的意义，这个事实隐含着游戏本身的非物质属性。

心理学和生理学研究的对象是观察、描绘和解释动物、儿童和成人的游戏。它们试图判定游戏的性质和意义，以便在生活的图示之中给游戏分派一个恰当的位置。游戏的地位和必要性极端重要，至少游戏的效用是极端重要的，游戏的功能被生理学家和心理学家视之为理

所当然，而且构成了诸如此类的科学研究的出发点。人们尝试对游戏的生物功能进行界定，众多尝试表现出明显的差异。一些人认为，游戏的源头和根本属性是过剩生命力的释放，另一些人认为，游戏是为了满足“模仿的本能”，也有人认为，游戏仅仅是为了身心放松的“需求”。有一种理论认为，游戏是幼龄动物的一种训练，为它们将来生活里的认真工作进行准备。另一种理论认为，它是为个体克制所需要的演习。有人发现，游戏的原理存在于使用某种官能的固有冲动之中，或者存在于支配或竞争的欲望之中。另有一些人认为，游戏是“宣泄”（也就是给有害的冲动寻找释放的渠道），对于恢复由于片面活动所浪费的精力来说，游戏是必须的。还有人认为，游戏是为了“满足愿望”。亦有人认为，游戏是一种虚拟的动作，旨在维持个人价值的某种情感。（文献1）

以上诸假说有一个共同之处：它们都从一个预设出发，认为游戏必须为某种并非游戏的东西服务，游戏必然具有某种生物学目的。它们都探究游戏的原因，即为何游戏。它们提供的各种答案是互相交叉的，而不是互相排斥的。即使接受这一切解释，我们也不会遭遇任何问题，不会陷入任何思想的混乱，但与此同时，我们也不可能接近于真正理解游戏这个观念。这些假说都只能部分地解答什么是游戏的问题。如果要寻求决定性的答案，这些假说就必须二者居其一：或者是能排斥其他的假说，或者是在更高层次上从总体上去理解其他的假说。游戏是什么？游戏对游戏人意味着什么？在研究这两个问题时，大多数假说都带有一定的偶然性。它们直接用实验科学的定量方法去研究游戏，而不是首先注意游戏深刻的审美属性。结果，它们就不可能接触到游戏的首要属性，连皮毛也没有触及。对上述一切“解释”，我完全可以提出以下的质疑：“你们走到这一步颇有成就，然而游戏的乐趣究竟是什么？为什么婴儿要咯咯咯地笑？为什么赌徒沉迷在激情之中？为什么一大群人看足球会达到狂热的地步？”这样的激情投入，这样的全神贯注，是不能用生物学分析来解释的。正是在这样的激情投入和全神贯注里存在着游戏的本质，存在着它那最原始的属性。我们智能的头脑告诉我们，造化很容易赋予她的孩子们诸如此类实用的功能：纯粹机械的肢体运动和反应是形式，目的是释放多余的

精力，是给劳累的身体舒筋活血，是为了对付生活的需要而训练，是为了补偿未能满足的愿望等。然而，这一些理性的判断未必是对的；造化赋予我们游戏的能力，游戏本身就具有紧张、欢笑和乐趣的属性。

现在来看上述的最后一个因素：游戏的乐趣（fun），乐趣是不能分析的，一切逻辑的解释都无能为力。乐趣这个概念不可能放进任何一个类别的概念。我所知道的任何一门语言里都没有英语fun的对等词。和fun的意义最接近的恐怕是荷兰语里的aardgkeit（aard的派生词，意思接近德语的Art和Wesen[1]；这说明，fun这个概念不能再进一步分析）。顺便可以指出，fun这个惯用法是不久前才出现的。奇怪的是，法语根本就没有fun的对应词；德语把Spass和Witz两个词拼凑起来补偿不足。然而，正是乐趣这个成分构成游戏的本质特征。在这里，我们不得不接受这个绝对原始的生命范畴，人人司空见惯、一望而知的范畴，直达最底层的动物层次的生命范畴。我们不妨把游戏叫作一个“不可分割的总体的现象”（totality），从现代意义去理解的“总体”，我们不得不这样去理解它，评估它。

既然游戏的现实情况超越了人类生活的范围，它的基础就不可能扎根于任何理性的关系中，因为理性这个词局限于人类。游戏的发生并不和文明演化的具体阶段相联系，和人类的宇宙观也没有关系。凡是有思维能力的人都非常清楚，游戏是一种自主的存在，即使这个人母语里没有表达游戏这个概念的词语。游戏的存在是无法否认的。倘若你一定要否定它的存在，你几乎就可以否定一切抽象概念的存在：正义、美丽、真理、善良、精神、上帝。你可以否定严肃，但你无法否定游戏。

然而，如果你承认游戏，你同时就承认了精神，这是因为无论游戏是什么，它总不是物质的东西。即使在动物界，游戏也突破了物质的局限。如果你认为世界完全是由盲目运行的力量决定的，游戏就成为完全多余的东西。只有当心灵的激流冲破宇宙的绝对控制时，游戏才是可能的、可以想象的、可以理解的。游戏存在的事实继续不断地证实人类境遇的超逻辑性质。动物玩游戏，所以它们不仅仅是机械的存在；我们玩游戏，而且知道自己在玩游戏，所以我们不仅仅是单纯

的理性的动物，因为游戏本身是非理性的。

我们把游戏当作文化的一种功能来研究，而不是当作动物和儿童身上的一种现象来研究，我们从生物学和心理学停滞不前的地方着手。我们看到，游戏是一种重要的文化现象，但早在文化出现之前，游戏就已经存在了。从太古时代到我们生活中的文明，游戏贯穿始终，渗透到文明的各个角落。我们发现，游戏无处不在，游戏是有别于“平常”生活的、特色鲜明的一种行为。至于科学究竟在多大程度上成功地把游戏简约为量化的因子——我们可以不理会这样的问题。我认为，科学并没有把游戏简约成可以量化的因子。无论如何，正是这个特征，我们叫作“游戏”的这个生命特征，才是至关重要的。游戏是一种特殊的活动，一种“意义隽永的形式”，一种社会功能——这才是我们研究的主题。我们不会去寻找决定游戏的自然冲动或习惯，我们将研究游戏这种社会构造成分的诸多具体的形式。倘若我们发现，游戏构建的基础是某些形象，是现实的某种“想象”（研究从现实向意象的转化），那么我们研究的重点就是把握这些形象及其“想象”的价值和意义。我们将要观察这些形象在游戏中的作用，把游戏当作生活中的文化因素来理解。

从一开始，人类社会宏大的原型活动就充满了游戏。以语言为例，这是人创造的第一个威力至上的工具，这是用于交流、传授和发布指令的工具。语言使人能分辨、确定和表述事物，也就是给事物命名，并通过指称事物来使之进入精神的领域。在说话和使用语言的时候，精神不断在物质和思想之间“点燃火花”，好像是在把玩我们这个神奇的、给事物命名的能力。在每一个抽象的表达背后都隐藏着最大胆的暗喻，而每一个暗喻都是词语的游戏。如此，在表达社会的同时，人创造了和自然界平行的第二个诗性的世界。

再以神话为例。神话也是外部世界的转化或“幻想”，只不过这种转化比个别词语中的转化更加繁复、更加绚丽而已。在神话里，原始人解释气象万千的世界时，深深地扎根在神的世界中。最后再以仪式为例。原始社会举行神圣的典礼、牺牲、献祭和神秘仪式，全都是为了确保世界的安宁，这是真正纯粹精神意义上的游戏。

在文明生活中，伟大的本能力量滥觞于神话和仪式：法律和秩序、商业和利润、工艺和艺术、诗歌、智慧和科学全都滥觞于神话和仪式——这一切都扎根在原始游戏的土壤中。

本书的宗旨是要证明，把文化放在游戏这个类别之下来考察，并不是一个简单比方。这种想法根本不是什么新鲜玩意儿。有一段时间，人们就普遍接受这样的观念，只不过那时的意思比较狭隘，不像我们这里说的那么宽泛。那是在17世纪，一个世界性戏剧热的时代。从莎士比亚、卡尔德隆[2]到拉辛[3]，一连串闪光的戏剧家在西方世界的文学中扮演执牛耳的角色。把世界比喻为舞台成为一时之尚，人人都在这个舞台上扮演自己的角色。这是不是说，文明的游戏成分是人人公开承认的事实呢？根本不是的。仔细观察之后发现，这个时尚的比喻只不过是新柏拉图主义的回声而已，新柏拉图主义盛极一时，具有明显的道德偏向。那仅仅是万物皆空那种古老主题的变奏而已。游戏与文化实际上是难分难解的，可是那时的人对此却习而不察，他们并没有道破这样的事实。与此相反，我们的整个出发点是要证明，真正而纯粹的游戏是人类文明的基础之一。

对我们思维的惯性而言，游戏和严肃是决然对立的。乍一看，这个对立似乎不可能化解为其他的概念——比如游戏这个概念本身。然而倘若仔细看，游戏和严肃的对立就不是铁板钉钉或一成不变的。我们可以说：游戏是非严肃的。但是，除了这个说法之外，两者的对立并不能告诉我们游戏的积极属性。我们很容易驳斥这样的对立。一旦我们从“游戏是非严肃的”（play is nonseriousness）观念向前迈进一步，如果我们说“游戏是不严肃的”（play is not seriousness），那么，两者的对立就会使我们陷入困境——

这是因为有一些游戏是非常严肃的。况且，我们还可以立即在“非严肃”的类别里罗列其他一些基本的范畴，它们并不是与“游戏”对立的范畴。比如就一定的意义而言，发笑是严肃的对立面，但笑声未必就和游戏捆绑在一起。儿童的种种游戏比如足球、象棋是在非常严肃的气氛中进行的，这时的游戏人根本就不想笑。值得指出的是，纯心理行为的笑声是人类才有的，而游戏的重要功能是人类和动物共同的功能。亚里士多德意义上的笑的动物（animal ridens）使人

与动物的区别大大超过了理性人与动物的区别。

对笑声的判断也适合对喜剧的判断。喜剧属于非严肃的范畴，与笑声有一定的相似之处，因为喜剧也会激发笑声。但喜剧和游戏的关系仅仅是次要的关系。游戏本身并非喜剧，对游戏者和观众都不是喜剧。动物幼崽或儿童的游戏有的时候是滑稽可笑的，但是看见成年的狗互相追逐时，我们很难得笑一笑。我们说哑剧或喜剧“好笑”时，并不是因为游戏行为本身好笑，而是因为当时的情景或其中的思想好笑。小丑模仿滑稽动作引人发笑，既滑稽又好笑，但小丑的表演很难叫作真正的游戏。

喜剧这个范畴和“愚蠢”（folly）这个词关系密切，在最高意义上和最低意义上都关系密切。然而游戏并不愚蠢。游戏处在智慧和愚蠢这一对反义词之外。在中世纪晚期，人们倾向于把愚蠢和理智（sense）对立起来，用以表达生活中的两个基本情绪——游戏和严肃。但这样的表达是不完美的。伊拉斯谟的《愚人颂》（Laus Stulititae）说明，把愚蠢和理智、游戏和严肃对立起来，是不太恰当的。

有一组词语的意思相关而松散，比如游戏、笑声、愚蠢、风趣、嘲笑、玩笑、喜剧等。这些词汇有一个共同的特征，我们不得不把这个特征归之于游戏；这个特征有一个顽强的抵抗力，一切想把游戏简约为其他字眼的努力都是徒劳无益的。它们的共同特征和相互关系一定深藏在我们心灵的深处。

越是努力界定“游戏”使之有别于相关的形式，游戏这个独立概念的绝对独立性就越是明显。游戏和大范围内的反义词的隔阂并不止步于此。游戏置身于愚蠢和智慧的对立之外，也超越真理和谬误、善与恶的对立。游戏是一种非物质的活动，但它并没有道德的功能。善恶评价不适用于游戏。

因此我们要问，如果游戏不能直接归入真或善的范畴，能不能把它放进审美的范畴呢？我们的判断在这里有一点摇摆。原因是这样的：虽然美的属性并非属于游戏，但是游戏往往带有明显的审美特征。欢乐和优雅一开始就和比较原始的游戏形式结合在一起。在游戏

的时候，运动中的人体美达到巅峰状态。比较发达的游戏充满着节奏与和谐，这是人的审美体验中最高贵的天分。游戏与审美的纽带众多而紧密。尽管如此，我们不能说，美是游戏固有的特征，因此我们的判断止步于此：游戏是人和动物的一种功能，这种功能是难以精确界定的；从逻辑学、生物学和美学的角度来看，我们都难以界定游戏的功能。游戏的概念总是与其他思想形式截然不同，和我们用以表达精神生活和社会生活结构的一切思想形式都截然不同。因此，我们不得不给自己限定范围，仅限于描绘游戏的主要特征。

既然我们这里的主题是游戏与文化的关系，所以我们不必深入研究游戏的各种形式，而是把自己限定在游戏的社会体现形式之内。我们不妨把这些社会形式称为游戏的高级形式。一般来说，游戏的高级形式比婴儿和动物幼崽比较原始的游戏形式更容易描绘，因为它们的形态更加鲜明而清晰，它们的特征更加多样而显著。与此相反，在解释原始游戏时，我们立即遭遇到不可简约的纯游戏乐趣，这种属性是难以进一步分析的。我们谈论游戏时，不得不说具体的比赛和竞技、表演和展览、舞蹈和音乐、盛装游行、化装舞会、锦标赛等。我们列举的特征有些是游戏的普遍特征，有些仅仅是社会游戏的特征。

首先要说的是，一切游戏都是自愿的活动。服从命令的“游戏”不再是游戏：这样的“游戏”不过是强制而为的模仿。单凭这一点自愿的特征，游戏就和自然界其他的机制划清了界限。游戏是追加于自然、遍布自然的机制，就像植物的开花、华丽的装饰、华彩的服装。显然，这里所谓的自愿应该理解为广义的自愿，不涉及哲学决定论的问题。有人会反对说，这样的自愿并不存在于动物和儿童身上；他们不得不游戏，那是由于本能的驱使，因为游戏有助于开发他们的身体机能和选择能力。不过本能这个词又引发了一个不为人知的属性，一开始就预设游戏的实用性，那犯了把有待解决的问题当作原因来论证的错误。儿童与动物幼崽之所以游戏，那是因为他们喜欢游戏，他们的自愿就寓于游戏之中。

尽管如此，对于成人和有责任心的人而言，游戏这个功能同样是可以抛弃的。游戏也可能是多余的。只有在游戏的乐趣成为紧迫的需要时，我们才需要游戏。游戏是任何时候都可以推迟或暂停的。游戏

绝不是身体之必需或道德之责任强加于人的。游戏从来就不是什么任务。游戏是在休闲中进行的，是在“空余时间”进行的。只有当游戏被认为是文化功能比如仪式或典礼时，游戏才和义务、责任之类的观念联系在一起。

在这里，我们看到游戏的第一个主要特征：游戏是自愿的，实际上游戏本身就是自愿的。第二个特征和第一个特征关系密切，游戏并非“平常的”或“真实的”生活，它步出了“真实的”生活，进入一个暂时的活动领域，带有它自己的倾向。每一个孩子都很明白他是在装“人来疯”，都知道那是“为了好玩”。这个意识深深地渗透到孩子的心灵中，下面这个故事清楚地说明了这一点，这是一位孩子的父亲告诉我的一个真实故事。他看见4岁的儿子坐在一排椅子前把椅子当作“火车”玩。他走过去拥抱儿子时，儿子说：“爸爸，不要亲我，我是火车头，要不那些车厢就会想，这不是真的火车。”游戏具有的这个“假装”的特征指明，人内心存在着游戏意识，和“严肃”相比较而存在，这种“假装”的意识似乎和游戏一样是第一位的意识。尽管如此，正如我们业已指出的那样，虽然我们意识到游戏是“假装”的，但这决不会妨碍我们以极端正经的态度去游戏，全神贯注，全身心投入，进入狂喜的境界，至少暂时完完全全把那个麻烦的“假装”感觉抛到九霄云外。任何时候的任何游戏都可能使人进入忘乎所以的境界。游戏和严肃的差别是变动不羁的。游戏的自卑感常常会被严肃的优越感抵消。游戏转变成严肃，严肃又可以转变成游戏。游戏可能会上升到美和崇高的境界，甚至远远高居于严肃之上。我们检视游戏和艺术的关系时，这样一些难以对付的问题就会冒出来。

关于游戏的形式特征，所有的学者都强调指出，游戏和利益没有直接的关系。游戏不是“平常的”生活，它处在欲望和胃口的直接满足之外，实际上它中断了食欲的机制。它插足生活，成为一种暂时的活动，寻求自足，并止步于此。至少这是游戏呈现在我们眼前的第一景观，它是生活的插曲，是日常生活的幕间表演，但是作为周期性心旷神怡的活动，它成为社会的伴奏、补充，实际上成为生活不可分割的一部分。它装点生活，放大生活，在这个意义上，它是个人之必需，因为它是生活的一种功能；它也是社会之必需，因为它有意义且有明

确的价值，有精神和社会的联想。一句话，游戏是文化的一种功能。游戏的表达满足各种公共的理想。因此可以说，游戏在高于单纯的营养、生殖和自保的生物学功能之上的领域里，占有一席之地。表面上看，这个判断和一种事实产生矛盾：游戏或曰性展示在动物繁殖期是压倒一切的。话又说回来，如果按照我们给人的游戏赋予的地位，硬要给鸟儿的低鸣高唱和高视阔步指派一个超越纯生物学的地位，那不是很荒唐吗？无论如何，人的游戏的一切高级形式肯定是属于节日和仪式的领域——这是神圣的领域。

既然游戏是生活之需要，既然它有利于文化，既然它成为文化的一部分，我们是不是能说，它的功利性就要打折扣呢？不会的，这是因为它的功能外在于直接的物质利益，外在于个体的生物学需求。游戏是一种神圣的活动，自然有助于社群的安康幸福，不过其作用显然不同于获取生活之必需，这是完全不同于生物学的方式和手段。

在场地和时段两方面，游戏都和“平常的”生活截然不同。由此可以看到游戏的第三个特征：其隔离性与局限性。游戏是在特定的时间地点范围内“进行”的。游戏自有其进程和意义。

游戏有一个起点，到了某一时刻，它又“戛然止步”，走向自己的终结。在进行的过程中，一切都在运动、变化、交替、相继、联系、分离。但是，和游戏的时间局限性直接相关的还有一个饶有趣味的特征：作为文化现象的游戏同时具有一个固定的形式。一旦玩过之后，这个游戏就作为一种创新的心灵形式保存下来，就成为记忆中的珍藏。游戏是任何时候都可以重复的，无论“小儿的游戏”、棋赛或有规律的神秘仪式，都是可以重复的。这个重复的机制里蕴藏着最重要的游戏属性，这个重复机制不仅适用于游戏的总体形式，而且适用于游戏的内部结构。在游戏的一切高级形式中，重复和交替的成分（比如诗歌中的叠句和音乐中的副歌）就像纺织品的经纱和纬线。

比时间局限更加令人瞩目的是游戏在空间范围内的局限。一切游戏的进行和存在都限定在事先划定的场地，标定的边界既可能是物质的边界，也可能是想象中的边界；既可能是有意识划定的边界，也可能是理所当然的边界。正如游戏和仪式在形式上没有明显的区别一

样，“神圣的场地”和游戏的场地也没有明确而显著的区别。角斗场、牌桌、魔术圈、神庙、舞台、屏幕、网球场、法庭等，无论在形态上还是功能上都是游戏场地，是禁止外人涉足的、孤立的，或用藩篱圈定的、神圣化的场地，遵守特定规则的场地。所有这些场地都是在平常世界中暂时圈定的，用来进行表演的场地。

在游戏场地内，一种绝对而独特的秩序居主导地位。在这里，我们看到另一个非常积极的游戏特征：游戏创造秩序，游戏就是秩序。游戏给不完美的世界和混乱的生活带来一种暂时的、有局限的完美。游戏要求一种绝对而至上的秩序。即使最小的偏离也会“糟蹋游戏”，剥夺其特征，使之失去一切价值。综上所述，游戏似乎在很大程度上属于审美的领域，其原因也许就是游戏与秩序的相似性。游戏表现出美的倾向。也许，这个美的因素和创造有序形式的冲动是一回事，秩序井然的形态在各个方面都是游戏的动因。我们用来描绘游戏成分的词语，大都属于审美的范畴；我们描绘审美效应的词语有：紧张、均衡、平衡、反差、变易、化解、冲突的解决等。游戏使我们入迷；游戏“使人神往”“使人神魂颠倒”。游戏具有最崇高的属性，我们能从事物中感受到的属性：节律与和谐。

刚才谈到的紧张成分在游戏中扮演着特别重要的角色。紧张意味着悬而未决、机会未定，促使人当机立断、解决问题，游戏的人想要某一件事“有进展”，努力使之“成功”。婴儿伸手要玩具，小猫抚摩线团，小姑娘拍小皮球，都是想要完成一件困难的任务，想成功，想结束紧张的局面。我们说过，游戏是“紧张”的。紧张的气氛和问题的解决，是个人独自玩耍的游戏中不可或缺的管束机制，因为字谜、七巧板、拼图、纸牌、打靶等独自一人玩的游戏，既需要技能，又需要用心。游戏的竞赛性越是强烈，投入游戏的热情就越是高涨。在赌博和竞技运动中，热情就达到巅峰。游戏本身处在善恶判断的范围之外，然而紧张的成分给游戏注入一种伦理价值，因为它是对游戏者技能的考验。游戏是对人的勇气、韧性、才智的考验，最后一种但并非最不重要的考验是对游戏人精神力量即“公平竞赛精神”的考验。尽管他有强烈的欲望去获胜，但他必须有一个遵守游戏的规则。

反过来看，这些规则又是游戏概念里一个非常重要的因素。一切

游戏都有规则。规则决定着临时界定的游戏场地里“控制局面”的力量。游戏规则是绝对约束力，不允许怀疑。保罗·瓦莱里[4]表达了一种非常有力的思想，他说：“游戏规则是不容怀疑的，因为规则之下潜藏的原理是不可动摇的真理……”实际上，规则一旦被打破，整个的游戏世界就崩溃了。游戏也就完结了。裁判的口哨打破游戏人入迷的状态，使“真实”的生活又继续进行。

违反规则和不理睬规则的人是“搅局”的人。搅局者并非误入游戏场地去作弊的人；因为作弊的人还要假装玩游戏的样子，表面上看，他还承认那个使人着魔的圈子。奇怪的是，社会对欺骗者的宽容大大超过了对搅局者的宽容。这是因为搅局者把游戏世界砸得粉碎。退出游戏之后，他揭示了这个游戏世界的相对性和脆弱性，他只是短暂地隐藏到游戏人的队伍中。他使游戏里的幻觉（illusion）荡然无存，illusion这个词含义丰富，但基本的意义是“游戏在进行”。由此可见，搅局者是必须被赶下场的，因为他威胁着游戏人社群的生存。搅局者的现象常见于男孩子的游戏中。玩游戏的人不会去考问搅局者是否会变节，因为他根本就不敢下场去玩，或者说其他人根本就不允许他去玩。更加准确地说，小伙伴们并没有意识到“不允许”，所以才说他“不敢”下场玩。对他们而言，服从和良心的问题只不过是害怕惩罚的问题。搅局者会粉碎那个魔幻的世界，因此他是胆小鬼，必须把他驱逐出去。同样，在极端严肃的世界里，欺骗者和伪君子总是比搅局者容易混日子，这里的搅局者叫作变节者、异教徒、革新者、预言家、事业心强的反对者等。有时，搅局者形成自己的团队，形成自己的规则。反叛者、革命者、秘术家、秘密会社的成员，即使不喜欢社交也很想拉山头、建团队——实际上一切异端者都喜欢组建自己的队伍，而且在他们的一切活动里，游戏的成分都是很突出的。

一般来说，即使游戏结束之后，游戏的社群也往往成为永久性的社群。当然，并非每一场滚弹子的游戏或每一场桥牌都会导致一个俱乐部的诞生。游戏人总有一些共同的感觉：在感觉非常好的环境中“分合”，共享重要的东西，他们远离其他人，拒绝一般的规范；而且这些共同的感觉在游戏结束之后仍然维持着魔幻的魅力。俱乐部和游戏的关系就像帽子和脑袋的关系。人类学家把氏族、兄弟会等组织

称为“联族”（phratria），谁要是想把重要的社群简单地说成游戏的社群，那就太轻率了。然而，实践反复证明，要在永久性社群和游戏性社群之间划一条界限，实在是很困难。永久性社群尤其多见于古老的文化之中，它们有一些独特的、极端重要而庄严的习俗，实际上神圣的习俗。

游戏喜欢把自己笼罩在神秘的气氛之中，这就雄辩地证明，游戏具有非凡而特殊的地位。即使幼儿的游戏也会产生一点点“秘密”，游戏的魅力因此而提高。这是“我们的”游戏，不是“别人的”游戏。别人在圈子外做什么和我们没有关系。在游戏的圈子里，平常生活的规律和习俗不再有重要意义。我们有自己的特色，我们做事情和别人不一样。这种把平常生活暂时抛到九霄云外的现象，在儿童生活中得到了充分的确认，不过，在野蛮社会庄严的仪式性游戏中也是非常明显的。在成年礼的盛大欢宴中，不仅参加仪式的少年一般不受日常生活法规的约束，而且部落里的一切世仇也要休战，一切报复和仇杀都必须暂停。为了神圣的游戏节庆，正常的社会生活需要暂停，这样的现象在比较发达的文明中也有迹可寻。一切和农神节、嘉年华等狂欢节有关的活动都是重要的遗存。即使在我们这里，也曾有过这样的时代：个人生活的习惯更加富有野性的活力，阶级特权比较明显，警察比较高傲。然而即使在那样的时代，警察也承认年轻人有狂欢的权利，也轻描淡写地把年轻人的狂欢叫作“喧闹”（rag）。农神节年轻人破例的喧闹仍然可见，在英国大学保留下来，《牛津英语词典》把年轻人的胡闹界定为“普遍喧闹而混乱的行为，意在蔑视权威和纪律”。

游戏的“独特”和秘密最生动地体现在“化装”之中。游戏“异乎寻常”的性质在这里达到顶峰。乔装者或戴面具的人“扮演”另一个人的角色，成为另一个人。他就是另一个人。童年时代吓唬人的扮演、尽情的狂欢、神奇的魔术表演和神秘的敬畏心，这一切都盘根错节地纠缠在乔装表演和戴面具的庆典中。

如果要总结游戏的形式特征，我们不妨称之为一种自由的活动，有意识脱离平常生活并使之“不严肃”，同时又使游戏人全身心投入、忘乎所以的活动。游戏和物质利益没有直接的关系，游戏人不能从中获利。游戏在特定的时空范围内展开，遵守固定的规则，井然有序。

游戏促进社群的形成，游戏的社群往往笼罩着神秘的气氛，游戏人往往要乔装打扮或戴上面具，以示自己有别于一般的世人。

我们要研究的高级形式的游戏功能，可以从两个主要的方面推导出来：一是为了得到某种东西的竞赛形式；二是再现某种东西的形式。这两种功能可以结合起来，使游戏再现一种竞赛，或成为某种最佳表征的一种竞赛。

再现就是展示，这样的展示可能是自然赋予的向观者的展示。孔雀与火鸡只会向雌性展示自己华丽的羽毛，其主要特征是炫耀自己非同寻常的魅力，它们一心一意要引起雌性的倾慕。如果雄性在整饰羽毛的同时再加上高视阔步的舞蹈，那就是跳出了平庸现实的窠臼，进入了一个更高级的形式。我们不知道孔雀与火鸡在炫耀时有什么感觉，但我们知道，在儿童生活中，这一类表演充满丰富的幻想。儿童展示一个非同寻常的形象，这个形象比实际生活更加漂亮、更加庄重或更加危险。他成了王子、爸爸、巫师或老虎。他简直高兴得忘乎所以，仿佛变成了什么神奇的东西，与此同时他又不会完全丧失“一般现实”的意识。他表征的东西与其说是虚假的现实，不如说是外观上实现了的东西：这就是“幻想”这个词起初的意义。

从儿童游戏过渡到古老神圣的表演，我们发现，后者有一个更高层次的精神因素起作用，虽然明确界定重要的精神因素是极其困难的。庄重的表演不仅是外表上的实现，而且是虚拟的现实；不仅是象征性的实现，而且是一种神秘的现实。在这样的表演里，一种看不见的、非真实的现实呈现出迷人的、真实而神圣的形式。仪式参与者相信，他们的动作再现并产生了一种特定的美的形式，产生了一种更高层次秩序，高于他们日常生活的一套新东西。尽管如此，“用再现方法来实现”的游戏，仍然在各个方面保留着基本的形式特征。这样的游戏还是在特定的场地里完成的，其边界明确，且以盛宴的形式展开，也就是说，它是欢快而自由的。这是一个神圣的空间，是暂时自足而自如的世界，明确划定了疆界的世界。然而游戏结束之后，其效应却不会丧失。相反，它继续向外在的平常世界放射光芒，对全社会的安全、秩序和繁荣产生有益的影响，直到下一轮的游戏季节到来。

世界各地的例子可以说比比皆是。根据古代中国的民间传说，音乐舞蹈的功能是让世界在正确的轨道上运行，让造化向着有益于人的方向前进。一年的风调雨顺、国泰民安全赖节庆活动中恰如其分的神圣竞技。认为如果没有这些庆典，庄稼就不会成熟。（文献2）

仪式是一种“表演”（dromenon），是演出的东西，或表演的行为。表演的成果或内容就叫作戏剧（drama），戏剧的意思就是舞台上再现的行为。这样的行为可能以表演或竞赛的形式出现。仪式或“仪式性行为”再现的是宇宙里发生的事情，是自然进程中的一件事。然而，表现（represent）这个词并不能完全涵盖仪式行为准确的意义，至少不能完全涵盖失败者的全部现代意义，因为这里所谓“表现”其实是同一（identification），是同一事件神秘地重复或再现（re-representation）。仪式产生的效果与其说是象征性地表现（shown figuratively）出来的，不如说是真实地再造（actually produced）出来的。由此可见，仪式的功能决不仅仅是单纯的模仿，它使崇拜仪式的参与者投身到神圣的仪式之中。希腊人说得好：“仪式是辅助的而不是模仿的。”（文献3）仪式是“用来辅助的行为”。（文献4）

人类学的首要兴趣不是察看心理学如何评估这些现象中展示的心态。心理学家谋求解决这个问题的办法，可能是把这样的表演称为补偿性认同（identification compensatrice），一种替代物，“由于不可能上演真实而有目的的行为而采取的再现性行为”。（文献5）表演者是在模仿还是在被人模仿？人类学家的责任是理解这些“幻想”的意义，看看这些幻想对相关的民族究竟有何意义。

在这里，我们接触到比较宗教学的核心问题：仪式和神秘行为的性质和实质。古代《吠陀经》里的祭礼全靠这样一个理念：无论是祭礼、竞赛或表演，任何仪式都表现希望之中的一件事，都想促使神灵完成现实中的一件事。我们不妨说，达到目的的手段就是“表演”这件事。我们将把宗教问题搁置一边，集中研究古老仪式里的游戏成分。

因此大体上可以说，仪式是展示性、再现性、戏剧表演性、幻想性的现实，具有代理的性质。在盛大的节庆活动中，同一社群里的人

欢庆大自然生命中的重大事件、上演神圣的节目，这些节目代表四季的交替、星座在天空的升降、庄稼的生长和成熟、人和野兽的生老病死。正如利奥·弗罗贝尼乌斯[5]所云，古人表演自然秩序留在心灵上的印记。（文献6）他认为，在远古时代，人首先吸收的观念是动植物的兴衰荣枯，然后才构想出时空的观念，才形成岁时节令和日月盈亏的思想。于是，人用神圣戏剧的形式表演存在的伟大进程和秩序，通过表演的手段，在表演的过程中，人以新的形式再现或“再创造”现实世界，创造再现出来的世界，于是在卫护宇宙秩序中，他就尽了一己之力。在“扮演自然”这个现象中，弗罗贝尼乌斯进一步得出了意义更加深远的结论。他把这样的现象当作一切社会秩序和社会制度的起点。通过这种仪式性表演，蛮族社会获得了初级的行政管理形式。国王是太阳，王族是太阳运行的映像。国王终生扮演“太阳”，但最终遭遇太阳的命运：他必须在本族举行的仪式中被杀。

这种弑君说及其隐含的一切观念究竟在多大程度上是能被证明的？这个问题我们可以暂且存而不论。在这里我们感兴趣的问题是：我们如何看待原始人的自然意识的具体投射？这个心理现象始于未经表达的宇宙现象，以戏剧形式表现出来，这样一个观念的形成过程，我们应该如何评估呢？

有一个信手拈来的假说满足于先天固有的“游戏本能”，弗罗贝尼乌斯抛弃了这个假说，他做得对。他说：“‘本能’这个词是权宜之计，是面对现实时承认自己无能的无奈之举。”（文献7）此外，他还拒绝接受“特殊观念”“为何”“如何”之类的字眼，拒绝用这样的方式来解释每一点文化上的进步，拒绝把这样的资源强加在创造文化的社群之上。他把这种观点称为“最糟糕的因果关系暴政”，是“陈旧的功利主义”。（文献8）

弗罗贝尼乌斯对上述观念的形成过程的表述大致是这样的：古人对生命和自然的体验尚未得到表达之前，其形式是“神灵附身”（seizure），他激动无比、欣喜若狂。“一个民族的创造能力来自突发的精神状态，每一位富有创造能力的儿童是这样，每一位富有创造能力的成人也是这样。”“命运的启示使人癫狂。”“生生不息的自然节律攫住他的意识，使他不由自主地流露感情，于是他动于中而形于

外。”弗罗贝尼乌斯认为，我们用外在的表演来处理精神变化的过程。生命和自然现象引发的激动和狂喜浓缩成为反射式行为，表现为诗歌和艺术。虽然这样的字眼很难被称为恰如其分的“解释”，但要寻找更加妥帖的字眼来描绘这个创造性的想象力，是相当困难的。如何从审美或神秘体验过渡到仪式性表演，或者说如何从对宇宙秩序的超逻辑体验过渡到仪式性表演，这样一个精神之旅仍然是一团漆黑。

这位人类学家反复用游戏这个词指称这些表演，但是他忘记说明他理解的游戏究竟是什么意思。不知不觉间，他似乎又承认他强烈反对的东西，而且是根本不符合游戏基本属性的东西，这就是所谓目的的观念。因为按照弗罗贝尼乌斯的描写，游戏明明白白是服务于再现宇宙事件并使之发生的。一个准理性主义的因素必然偷偷摸摸地钻了进来。对弗罗贝尼乌斯而言，游戏和再现自有其存在的理由，以另一种形式表现出来，也就是被宇宙事件弄得“神魂颠倒”的状态。但是对他而言，戏剧化的过程是在游戏中表现出来的这个事实，显然是次要的。他认为，至少从理论上说，情绪可以用另一种方式来表达。我们的看法和他刚好相反：最重要的形式就是游戏本身。这样的仪式性游戏和比较高级的儿童游戏或动物游戏，本质上是没有区别的。再来看儿童游戏和动物游戏，如果要说它们起初是在表现什么宇宙情感，那实在是令人难以置信。儿童游戏本质上就有各种形式，而且多半是纯粹的游戏。

或许我们在描绘从“神灵附身”到仪式表演的过程时，笔墨尚有不足，我们不必号称把难以理解的东西展示得一览无余。我们可以说，古代社会的游戏就像儿童或动物的游戏。从一开始，这样的游戏就具有游戏的全部特征：秩序、紧张、运动、变化、庄严、节律、狂喜。只有到了稍后的社会阶段，游戏才和表达什么东西的观念联系起来，才和所谓“生命”或“自然”的观念产生联系。于是，无言的游戏就有了诗意的形式。在游戏的形式和功能里，人嵌入神圣的万物秩序里的自我意识，得到了最初的、最高级的、最神圣的表达，而游戏本身是独立的实体，是无意识和非理性的。一种神圣行为的意蕴逐渐渗透到游戏之中。仪式嫁接到了游戏之上，但首要的东西是游戏而不是仪式，始终都是游戏。

我们现在翱翔的思想领域是心理学和哲学尚未涉足的领域。这一类问题深入探查的是我们的意识。仪式最高级、最神圣的形式是严肃的。然而仪式也能成为游戏吗？我们一开始就说，一切游戏包括儿童和成人游戏都可能在最严肃的态度中进行。这是不是意味着，游戏仍然和神圣典礼、神圣的感情纠缠在一起呢？我们的结论在一定程度上被我们僵硬的理念捆住了手脚。我们习惯于把游戏和严肃当作绝对的对立面，然而这样的习惯似乎并没有深入到问题的实质。

我们来看一看以下的论点：儿童以非常认真的态度来玩游戏，我们还可以说，他们以神圣不可侵犯的态度来玩游戏，但他们又知道自己是在玩耍。同理，运动员以全神贯注的热情游戏，但是他知道自己是在游戏。舞台上的演员全身心投入表演，但他始终意识到那是“游戏”。小提琴手也是这样的，虽然他可能翱翔在这个尘世之上。因此，游戏的属性可能会附丽于最崇高的形式。那么，我们能不能按照这个思路推论仪式，说主持祭礼的祭司是在游戏呢？乍一看，这样的推论似乎是荒谬的，因为如果你承认这个游戏的概念适用于一种宗教，它就应该适用于一切宗教。于是，仪式、巫术、圣餐、圣礼和秘密宗教仪式等观念都纳入了游戏的概念。在研究抽象观念时，我们必须警惕牵强附会的推论。如果我们过分泛化游戏的概念，那就是在玩文字游戏。不过考虑一切因素之后，我并不认为，断言仪式的特征是游戏有什么不对。仪式行为具有游戏的一切形态特征和基本特征；而且，使参与者进入另一个世界的仪式，尤其明显地具有上述一切特征。柏拉图毫无保留地承认仪式和游戏的同一性，认为这是既定的事实。他毫不犹豫地把神圣的东西归并到游戏的范畴。“我说，人必须以严肃的态度面对严肃的事情。”（《柏拉图对话·法律篇》vii,803页）他接着说：

> 唯有上帝才值得我们最严肃地崇敬，人仅仅是上帝的玩偶，但这正是人最有价值的地方。因此，每个人都需要以这样的态度去生活，去玩最高尚的游戏，以便进入与当下心态不同的另一种境界……这是因为他们认为战争是严肃的事情，虽然战争既没有游戏的成分，也没有值得一提的文化。与此相反，我们把游戏和文化当作最严肃的事情。由此可见，人人都必须尽可能安然生活在和平之中。那么，什么是正确的生活方式呢？我们必须把生活当作游戏，要玩一些游戏，要参加祭祀、要唱

歌跳舞，这样你就能使神灵息怒，保护自己不受敌人侵犯，而且在竞赛中夺取胜利。[6]

有关神秘宗教仪式和游戏的密切关系，罗马诺·瓜尔迪尼[7]在《论礼拜仪式的精神》（The Spirit of the Liturgy,1922）里做了非常精辟的论述，其中的一章“神秘仪式与讲演”尤其精彩。他并没有引用柏拉图的原话，但他的论述神似以上引文。他用我们公认的游戏的一个主要特征来描写圣餐礼，认为在最神圣的情景中，仪式“目的不明但意义隽永”。

柏拉图把游戏和神圣等同起来，称神圣为游戏，这并不玷污神圣，反而使游戏的观念升华到最高尚的精神领域。一开始我们就说，游戏外在于文化；在一定程度上游戏比文化优越，至少游戏和文化保持着一段距离。在游戏的时候，我们可以在严肃的层次之下活动，儿童就是这样进行词语游戏的；然而我们又可以在严肃的层次之上进行游戏——也就是美好和神圣领域里的游戏。

从这个角度来看问题，现在我们可以比较明确地界定仪式和游戏之间的关系了。我们不再因为两种形式的相似性而感到震惊。某一种仪式行为在多大程度上可以归类于游戏，这个问题继续引起我们的注意。

我们发现，游戏最重要的特征之一是它在空间上与平常生活的脱离。一个封闭的空间有明显的标记，既可能是物质的标记，也可能是想象中的标记，这个封闭空间和日常的环境隔离开来。游戏在这个空间之内进行，规则在这个空间之内适用。请注意，标记一个神圣的空间也是每一个神圣仪式的首要特征。对包括巫术和法律的仪式而言，隔离是必要条件之一，这样的隔离不仅仅是时间的隔离和空间的隔离。几乎一切神圣仪式和入会仪式都要求主礼人和受礼人施行某种人为的隔离。如果是宣誓礼或参加教团或兄弟会的入教礼仪，或者是秘密会社的宣誓礼，总是必须有一个边界清晰的房间。巫术师、占卜师和祭司总是要在礼仪之前划定自己神圣的空间。圣餐和圣礼总是以一个神圣的空间为前提。

从形式上说，为神圣的目的划定边界和纯粹为游戏的目的划定边

界并没有区别。赛马场、网球场、棋盘、马路边上“跳房子”的游戏，在形式上和庙堂或巫术圈子并没有区别。全世界祭礼的相似性说明，祭礼的习俗一定是植根于人脑中最基本、最古老的皮层之中。一般情况下，人们把文化形式在总体上的这种一致性化简为某种“理性的”“逻辑的”原因；他们解释说，隔离的需求是一种焦虑，意在保护接受仪式的个人不受到有害的影响。这是因为在受礼的过程中，他特别容易受到鬼魂的毒害，而且他也可能给周围的人带来危险。这样的解释把智力活动和功利主义目的放在文化演进过程的首位，这正是弗罗贝尼乌斯正告我们要警惕的倾向。在这里，虽然我们并没有依赖祭司是宗教发明者的陈腐观念，我们还是在引进一种理性化的因素，这正是我们需要避免的。与此相反，假如我们接受游戏与仪式本质上同源的思想，我们就可以痛快地承认，圣礼的场地是游戏的场地，“为何与何故”那种使人误入歧途的问题根本就不可能冒出来了。

如果仪式在形式上有别于游戏，就存在这样一个问题：两者的相似性是否超越了纯粹形式上的相似性。奇怪的是，人类学和比较宗教学几乎没有注意到这样一个问题：在游戏的形式中展开的神圣活动究竟在多大程度上以游戏的态度和情绪展开。据我所知，连弗罗贝尼乌斯也没有提出这样的问题。

毋庸赘言，一个社群举行和体验神圣仪式时的心态是最神圣、最严肃的。然而我们必须再次强调指出，真正发自内心的游戏同样可能是非常严肃的。游戏者可以全身心投入游戏，我们可以把“只不过是一场游戏”的意识抛到九霄云外。和游戏难分难解的欢乐不仅能变为紧张的情绪，而且可以变为兴高采烈的情绪。轻浮和狂喜就是游戏孪生的两极。

游戏的情绪本质上是容易变化的。“平常生活”随时都可能张扬自己的权利，从外部影响游戏，打断游戏，也可能以犯规的形式来打乱游戏，亦可能从内部来瓦解游戏。游戏者的精神崩溃和清醒，游戏者解除痴迷的心态都可能使游戏的兴致荡然无存。

那么宗教节日里弥漫的态度和情绪又是什么呢？宗教节日里的庄严肃穆气氛是非常突出的，就是说，这种气氛成为宗教节日盛典的一

部分。人们在宗教场所聚会是为了追求集体的欢乐。献礼、祭礼、宗教舞蹈和竞赛、表演、仪式，在庆祝活动中都得到补偿。仪式可能有血腥味，年轻人在等待成丁礼的见习期有可能是残酷的，狰狞的面具使人恐怖，整个仪式都带有节日的性质。平常的生活停顿下来，盛宴、狂欢贯穿整个节日。回想古希腊的节日也好，看看如今非洲的宗教也好，我们都难以在节日氛围和宗教狂欢之间找到一条泾渭分明的分界线。

几乎在本书的荷兰文版付印的同时，匈牙利学者卡尔·凯伦伊[8]出版了论节日性质的专著，其主题和本书的主题非常接近。（文献9）他认为，和游戏一样，节日具有原生的性质和绝对的非依存性质。他说："在心理现实中，节日是自足的，不能把它和世界上的任何其他事情混为一谈。"我认为人类学家忽略了游戏的观念，与此相似，凯伦伊认为人类学家忽略了节日的观念："民族学家似乎完全忽略了节日的现象。""对科学研究的一切对象而言，节日似乎都不存在。"我想给他补充一句话：游戏似乎也未能成为科学研究的对象。

就事物的本性而言，节日和游戏的关系是非常密切的。两者都宣告日常生活的停顿；两者都笼罩在欢乐的氛围之中，当然这并非必要条件，因为节日还可以是严肃的；两者都有时空范围的限定；两者都把严格的规则和真正的自由结合起来。一句话，节日和游戏有共同的特征，两者似乎都和舞蹈有密切的关系。凯伦伊告诉我们，墨西哥太平洋海岸的科拉印第安人把他们吃嫩玉米和烤玉米的节日当作至上神的"游戏"。

凯伦伊认为，节日是自主的文化概念；他这个观点放大并确认了我这本书里的基本观点。尽管如此，游戏和仪式在精神上的密切关系，并不是解释一切问题的万能钥匙。除了形式特征和欢乐气氛之外，真正的游戏至少还有一个基本的特征：自觉意识。无论这样的自觉意识隐藏得多么深，"仅仅是在假装"的自觉意识始终是存在的。剩下的问题是：这样的自觉意识如何与敬献仪式中的行为调和而不冲突呢？

如果仅限于研究古代文化里的宗教仪式，勾勒其中严肃的程度并

非不可能。就我所知，人类学家和民族学家一致认为：野蛮人庆贺和目击盛大的宗教节日时的心态，并不是完全的幻觉。里面有一种隐形的“并不真实”的自觉意识。延森[9]有一本书讲蛮族社会里的割礼和成年礼，他把这种心态描绘得栩栩如生。（文献10）在人们欢庆的过程中，鬼魂始终在到处徘徊；到了庆典的高峰时，人人都看见鬼魂显身，但是参加庆典的野蛮人似乎毫无惧色：他们雕刻鬼魂佩戴的面具，给面具装饰，然后给自己戴上，庆典结束之后小心翼翼地把面具藏起来，不让女人看见。他们喧哗鼓噪，迎接鬼魂的来临，追踪鬼魂留在沙地里的脚印，吹响笛子，用笛声代表祖先的声音；他们挥舞手中的牛吼器（bull-roarer）。一句话，正如延森所云：“他们的立场就像为自己的孩子扮演圣诞老人的父母所持的立场，他们知道面具在哪里，但不让孩子看见。”男人对女人讲可怕的故事，说鬼魂在神秘的丛林中游荡。参加成年礼的少年的态度在狂喜、装疯、颤抖和幼稚的吹牛之间游移。女人并非完全被男人愚弄，这是她们的最后一招。她们完全清楚，在这个那个面具背后隐藏着的究竟是哪一位男人。话又说回来，一张面具突然以威胁的姿态逼近她们眼前时，她们还是恐惧得战栗，并惊叫着如鸟兽散。延森说，这样的恐惧在一定程度上是真实的、自然而然的，仅仅是由于传统的强制才具有一定程度的作秀成分。这是“既定的事情”。女人在这里的角色就像戏剧里合唱队的辅助角色，她们知道自己不能扮演“搅局者”的角色。

在阐述上述一切例子时，要准确说明仪式里严肃的下限在哪里是不可能的，严肃认真的态度如何沦为纯粹“欢乐”的水平，是难以说清的。说到我们今天的情况，有一点孩子气的父亲在准备圣诞老人的礼物时，如果被孩子看见，他真的会很生气。不列颠哥伦比亚省有一位夸扣特尔人杀死了自己的女儿，因为他在给部落仪式准备雕塑品的时候，被他的女儿看见了。（文献11）佩库尔——勒斯基[10]描绘了卢安果王国的黑人宗教感情不稳定的情况，他的语言酷似延森的语言。他的结论是，真正重要的东西是情绪4.（文献12）马雷特（R.R.Marret）在《宗教的门槛》里，用一章论“原始人的轻信态度”，他认为一切原始宗教里都有某种成分的“假装”在起作用。巫术师和被巫术控制的人都既是明白人也是受骗者，但他们心甘情愿受骗上

当。“野蛮人很善于表演，他全神贯注于扮演的角色里，很像游戏的儿童。与此同时，他又像很入迷的观众，有可能被咆哮的狮子吓得死去活来，虽然他非常清楚，眼前的狮子根本就不是‘真正的’狮子。”马林诺夫斯基[11]说，土著人体验他的信仰，害怕他的信仰，但不能清楚地表述自己的信仰。（文献13）野蛮人使用一些词语，我们要搜集这些词语，把它们作为表达信仰的工具，我们应该把它们梳理成一个始终如一的理论。野蛮人赋予巫师“超自然力”的行为，这样的行为常常是“一板一眼地扮演角色”的行为。（文献14）

一般来说，以上权威学者仅仅是部分地认识到巫术和超自然现象的“非真实”的心态，不过他们还是告诫我们，不要因此而推论说，信仰和巫术的整个体系仅仅是一场骗局，是那些“不虔诚的人”支配轻信者编造出来的。不错，不仅许多旅行者做出这样的解释，而且有的时候土著人自己的传统也做出这样的解释。然而这样的解释是不正确的。“任何神圣行为的源泉都只能是大家的轻信，为了一个特殊集团的利益而编造这样的轻信，只有等到社会长期发展后的终极阶段才会出现。”我认为，心理分析往往依靠老掉牙的割礼和成年礼习俗，延森坚决反对这样的解释，他的立场是正确的。（文献15）

以上各家的论述清楚说明——至少我是这样看的，就野蛮人的仪式而言，我们任何时候都不会看不出游戏的观念。为了描写这些现象，我们必须反反复复地使用“游戏”这个词。此外，信仰和非信仰的同一性和不可分割性，严肃认真和“假装”之间纠缠不清的关系，只有放进游戏的观念里以后，才能得到最好的理解。延森承认儿童世界与野蛮人世界的相似性，但是他仍然尝试从原则上去区分这两种心态。他说，儿童面对圣诞老人时，不得不接受“现成的观念”，从而轻松地“找到他自己的路子”。与此相对，“野蛮人面对仪式时的创新态度却是另一回事。他没有现成的观念依傍，只能依靠他周围的环境，而环境本身又需要他去解释。他抓住神秘的鬼神崇拜，尝试用再现的形式来表现鬼神崇拜。”（文献16）在这个问题上，我们认可弗罗贝尼乌斯的观点，他是延森的恩师。不过我们还是要提出两条反对意见——第一，他说野蛮人的心态是“另一回事”，和儿童的心态不同，这就是说，一方面他对野蛮人启用该仪式的心态做出判断，另一方面又对今

天儿童的心态做出判断。然而，我们对最初发明这种仪式的人实在是一无所知。我们能研究的一切仅限于从事仪式的社群，他们把宗教意象当作传统的材料来接受，正如儿童接受“现成”圣诞老人意象一样，野蛮人对传统的回应近似于儿童对圣诞老人的回应。第二，即使我们忽略这个传统的意象，“解释”自然环境的过程，“把握”环境的过程，用仪式意象“再现”环境的过程，都是我们现在没有办法去观察的。弗罗贝尼乌斯和延森解决这个问题的办法只能是富于想象的比喻。在形成意象或幻想的过程中，什么东西在起作用呢？对于这个功能，我们最多只能说，它是一种诗意的功能；我们最多只能这样来界定它，把它叫作游戏的功能——实际上这就是游戏的功能。

由此可见，表面上看十分简单的“何为游戏”问题，使我们深入到宗教观念的本质和起源的问题里。众所周知，每一位比较宗教学家必须熟悉的最重要的基本问题之一就是：一种宗教形式接受两种不同性质东西的同一性比如人和某种动物的同一性时，把这种同一性叫作“象征性对应”就不是很恰当的，它们的同一性不是我们现代人构想的“象征性对应”。这个同一性，两者的基本同一，比一个实体及其象征的对应性要深刻得多。这是一种神秘的同一。甲变成了乙。在他的巫术舞蹈中，野蛮人就是一只袋鼠。我们必须随时警惕我们现代表现手法之不足，以及它们不同于野蛮人表现手法的地方。为了表述野蛮人心灵习惯中的任何观念，我们被迫用现代人的语汇。无论我们愿意与否，我们总是把野蛮人的宗教观念硬塞进我们严格的思想逻辑模式中。我们表达野蛮人和动物的同一性时做了一点区别：对野蛮人而言，他和动物的关系是一种“真实的存在”；对我们而言，这个关系是一种“游戏”。野蛮人说，他具有袋鼠的“实质”；我们说，他在表演袋鼠。不过，野蛮人对“存在”和“游戏”的区别一无所知；他不知道“同一”“意象”“象征”为何物。因此可以说，我们坚持用这个基本的普遍理解的语词“游戏”时，我们是否贴近了野蛮人的心态呢？这个问题仍然是一个悬而未决的问题。在我们构想的游戏观念里，信仰里假装的界限崩溃了。游戏的观念自然而然和神圣的观念同时出现。任何巴赫[12]序曲，任何悲剧台词都可以证明这个判断。只需把所谓原始文化的区别领域当作一个游戏场，我们就步入了一条坦途，就可以直接而

更加全面地了解原始文化的具体细节，和任何苦心孤诣的心理学、社会学分析比较，这样的研究路子都会事半而功倍。

因此我们说，原始或古老的仪式是神圣的游戏，对社会的福祉不可或缺，能使人产生对宇宙的洞察力，能推动社会的发展，然而它总是游戏，柏拉图赋予它意义的那种游戏——它能完成自己的宗旨，且超越日常生活之必需和严肃。在这个庄重游戏的领域，儿童和诗人在野蛮人中间能如鱼得水。野蛮人的审美能力使现代人能更加贴近庄重游戏的领域，使现代人在这个领域超过了18世纪启蒙时代的人。请想想面具这种艺术品对现代人特有的魅力吧。如今，人们尝试去体会野蛮人生活的实质。这种对异域风情的爱好可能有一点矫揉造作，然而它比18世纪欧洲人对土耳其人、中国人和印度人的迷恋要深刻得多。现代人对远方的奇异事物是非常敏锐的。他对面具和乔装的感觉有助于他对蛮族社会的理解，什么东西也不如这样的感觉。民族学证明了面具和乔装的极端重要性，它们在有素养的人和热爱艺术的人身上唤醒了审美的激情，兼有审美、恐惧和神秘感的激情。即使对今天有文化的成年人来说，面具依然保留着令人恐怖的力量，即使它们不再负载宗教的情感。戴面具的人给我们全然审美的体验，使我们超越"平常的生活"，进入一个并非阳光统治的世界；这个形象把我们送回野蛮人、儿童和诗人的世界，这是一个游戏的世界。

我们似乎可以合理地把原始仪式重要地位的观点简化为难以进一步简化的游戏概念。即使这样，一个极其重要的问题仍然是悬而未决的。如果我们从低级宗教上升到高级宗教，我们会看到什么情况呢？我们可以把视野从非洲、美洲或澳洲粗糙而奇特的仪式转向《吠陀经》里的口颂祭文、《梨俱吠陀》[13]颂诗的祭文，充满《奥义书》[14]智慧的祭文；又可以把视野转向埃及宗教里神、人、兽深刻而神秘的同一性，还可以把视野转向古希腊奥菲士（Orphic）

或伊洛西斯城人（Eleusinian）的秘密仪式。从心态和时间来看，以上各种宗教和仪式，和所谓原始宗教都有密切的关系，其细节上的相似性到了奇异而血腥的程度。然而，我们从中看到了高度发达的智慧和真理，或者我们自认为看到了智慧和真理，这使我们不可能以高高在上的超然态度去加以议论。事实上，超然的态度在"原始"文

化中也是很不妥当的。我们不得不问，虽然有这种心态上的相似性，但我们是否就有权用“游戏”这个词描绘那种虔诚而敬畏的意识呢？我们是否能用这个词描绘高级宗教里体现的信仰呢？如果我们接受柏拉图给游戏下的定义，这样做就不是什么荒唐或欠妥之举。敬献给至上神的游戏也就是人奋斗的最高目标——这就是柏拉图的游戏观念。我们追随他这个观念时，丝毫没有放弃庄严的神秘体验，也没有停止把它作为最高尚的情感流露，这样的情感是不可能用逻辑去理解的。仪式及其重要组成部分，将永远属于游戏的范畴；表面上看，仪式从属于游戏的范畴，实际上仪式的神圣价值并没有失去。

【注释】

[1] Wesen的意义是造化、类、存在、本质等等——英译者。

[2] 卡尔德隆（Calderon de la Barca,1600-1681），西班牙剧作家，作品形式多样，共100多部，代表作为《人生如梦》。

[3] 拉辛（Jean Baptiste Raine,1639-1699），法国戏剧家、诗人，法国古典主义悲剧代表作家之一，代表作有《安德罗玛客》《爱丝苔尔》《菲德拉》等。

[4] 保罗·瓦莱里（Paul Valery,1871-1945）——法国诗人、评论家、思想家，与马拉梅过从甚密，代表作有《杂文集》《札记集》《旧诗集存》《幻美集》等。

[5] 利奥·弗罗贝尼乌斯（Leo Frobenius,1873-1938），德国考古学家、人类学家，著作甚丰，研究非洲史和史前史。著有《文化问题》《非洲的呼声》《非洲文化史》《环球考察记》《我所经历的国家》等。

[6] 比较《柏拉图对话·法律篇》vii,796页，柏拉图在那里论述了克里特岛库里提人的祭神舞蹈，把这种舞蹈叫作enoplia paignia.——英译者

[7] 罗马诺·瓜尔迪尼（Romano Guardini,？——1968），德国神学家和哲学家，代表作《论礼拜仪式的精神》。

[8] 卡尔·凯伦伊（Kerenyi,1897-1973），匈牙利古典语言学家、比较宗教学家，倡导古代文化研究，提出“完整人的人道主义”，出版期刊《黎明》，著有《古代宗教》《希腊神话》等。

[9] 延森（Ad.E.Jensen,1846-1965），德国人类学家。著名人类学家弗罗贝尼乌斯是他的恩师。

[10] 佩库尔——勒斯基（Pechuël-Loesche,？——1840），德国地理学家。

[11] 马林诺夫斯基（Bronislaw Malinowski,1884-1942），波兰裔英国人类学家，功能派创始人之一，代表作为《野蛮社会中的犯罪与习俗》《文化的科学理论》《西太平洋上的航海者》《自由与文明》等。

[12] 全名约翰·塞巴斯蒂安·巴赫（Johann Sebastian,1685-1750），德国作曲家、管风琴家，出身音乐世家，历史上最伟大的作曲家之一，创作了200多首作品，多用复调音乐写成，把巴洛克音乐风格推向顶峰，对西方音乐的发展产生了深远的影响。他的四个儿子也成了著名的音乐家。

[13] 《梨俱吠陀》（Rig-Veda），印度古经《吠陀经》之一部，《吠陀经》是印度宗教诗歌中最古老的文集。

[14] 《奥义书》（Upandishads），印度教古代吠陀教义的思辨作品，后世各派印度哲学的依据。

第二章　表现在语言里的游戏观念

说游戏的概念尽人皆知时，试图分析或定义游戏这个词表达的概念时，我们必须记住，我们所理解的概念受我们所用词汇的局限。词语和概念并非诞生于科学思维或逻辑思维，而是诞生于创新的语言，这里所谓语言是无数不同的语言——因为游戏概念是在无数次反复使用中形成的。谁也不能指望，每一种语言在形成这个概念和表达这个概念的过程中，凑巧撞上了同样的概念，凑巧使用了同一个单词，正如每一种语言里都使用不同的单词来表达“手”或“脚”一样。然而，事情并不是这样简单。

我们只能从多数语言里相同的游戏概念入手：大多数欧洲语言都有和英语play对应的单词，它们的意义略有差别，但大体相同。我们觉得，用以下语言来界定游戏的意义似乎是相当不错的：游戏是一种自愿的活动或消遣，在特定的时空里进行，遵循自由接受但绝对具有约束力的规则，游戏自有其目的，伴有紧张、欢乐的情感，游戏的人具有明确“不同于”“平常生活”的自我意识。如果用这样一个定义，游戏这个概念似乎能包容动物、儿童和成人中一切所谓的“游戏”：力量与技能的较量、创新性游戏、猜谜游戏、舞蹈游戏、各种展览和表演都可以囊括进去。我们可以断言，“游戏”这个范畴是生活里最重要的范畴。

与此同时，并非每一种语言都有一个明确界定的一般的游戏范畴，且并非每一种语言里都有一个词表达这个一般的概念。一切民族都玩游戏，且游戏的相似性令人称奇。然而，各民族语言表达的游戏概念千差万别，并不像现代欧洲语言表达得那样清楚，含义也不那么宽泛。从命名的角度来看问题，我们可以否定一个普适概念的合理性，我们可以说，对每一个人群而言，“游戏”这个概念仅仅是一个词

或若干个词语里表达的那一点意义。如果要断言，一种语言胜过了其他的语言，它把游戏概念的方方面面都塞进一个词，那么这样的论断是富有争议的，的确如此。在一些文化里，高度抽象的游戏概念产生得比较早，而且比较彻底，结果反而使人觉得有一点离奇古怪：在有些高度发达的语言里，不同的游戏形式用的是完全不同的词，表达的多样性反而妨碍它们把各种形式的游戏集合在一个单词之下。我们想提醒读者注意一个广为人知的事实：在一些所谓原始的语言里，同一物种的不同纲目用了不同的词，它们用不同的单词表达鳗鱼和梭子鱼，表达“鱼”的词反而没有。

各种例证使我们确信，游戏概念有一个抽象的过程。在一些文化里，这个抽象过程非常迟缓，而且是继发的；相反，游戏的功能则是根本的，起初就有的。在这个方面，我觉得有一点是耐人寻味的：在我所知的一切神话里，没有一个神话是用神魔形象来表现游戏这个概念的。[1]与此相对，诸神倒是常常在玩游戏。印欧语系的数十种语言缺乏一个共同的单词来表现游戏，这就说明游戏这个一般的概念是很晚才形成的。即使日耳曼语支[2]给游戏的命名也五花八门，而且游戏这个概念被分成了三个类别。

公开宣示游戏“本能”并用花样繁多的形式来表现这个本能的民族，竟然用几个不同的词来表达游戏这种活动——这并不是偶然的。我想，希腊语、梵语、汉语和英语或多或少都有多种多样的表达方法。希腊语有一个离奇而独特的表达方式，它用后缀-inda来表达儿童的各种游戏。这个后缀里的两个音节并没有意义，它们只不过赋予单词一个“玩耍”的意义。-inda是固化的后缀，用语言学的行话说就是无滋生力的后缀。[3]希腊儿童打球（sphairinda）、玩拔河游戏（helkustinda）、掷铁饼标枪（streptinda）、玩城堡与国王的游戏（basilinda），都含有这个后缀。-inda这个后缀语法上完全独立，它成为一个象征，说明游戏这个概念是不能再派生的。希腊儿童游戏这样的表达是希腊语的特色。与此相对，表达游戏的一般概念时，希腊语却用了三个不同的单词。第一个是paidia'，这是三个词中最广为人知的一个词，其词源显而易见，其意思是“属于儿童的或与儿童相关的”；然而一旦它的重音移动而读作paidi'a时，它的意思立即变成“幼

稚”。不过，paidia‘决不仅限于儿童的游戏。它的派生词paidzein是游戏，paigma和paignion是玩具，所以paidia‘可用于指称各种游戏，包括最高尚、最庄重的游戏，我们在柏拉图《法律篇》那段引文中已经明白了这样的用法。这一组希腊词汇奏响了一丝轻松活泼、无忧无虑的调子。另外的两个词是athyro和athurma.和这两个词相比，paidia‘始终停留在背景之中。它带有一丝微不足道、无足轻重的味道。

尽管如此，还有一个很广泛、很重要的领域，我们把它纳入游戏这个术语之下。这是希腊语的paidia‘和athurma没有涵盖的领域，也就是竞赛和对抗的领域，它对希腊人的生活极其重要，表达这个概念的是agon.我们可以说，游戏概念一个重要的部分隐藏在竞赛（agon）的过程中。同时我们又不得不问，希腊人把竞赛和游戏区别开来，这样做是不是妥当呢？不错，“非严肃”的成分，即游戏的成分，一般来说并没有明确表现在agon这个词里。而且，在希腊人的文化生活里，在每个希腊人的日常生活里，竞赛这个词扮演了极其重要的角色，因此把“竞赛”划归到“游戏”的范畴，似乎是有一点胆大包天。这正是波尔克斯坦（Bolkestein）教授对我的批评。（文献1）他指责我“毫无根据地把希腊人的竞赛放进游戏的范畴，这些竞赛分布的范围很广，包括植根于仪式的竞赛和最微不足道的竞赛”。他接着说：“我们说奥林匹克竞赛（games）时，我们无意之间使用了一个拉丁词，games这个词表现了罗马人对竞赛的评价，这和希腊人自己对竞赛的评价是截然不同的。”波尔克斯坦罗列了一连串竞赛性活动，显示竞赛的冲动主导着希腊人的整个生活，他的结论是：“这一切和游戏毫不搭界——除非你断言，希腊人的整个生活都是游戏！”

从某种意义上说，这正是本书需要争辩的地方。我钦佩波尔克斯坦教授对希腊文化所做的意义隽永而明快的阐释，而且，用不同的词语来表达竞赛和游戏的情况又不只是希腊语独有的现象，然而我坚信，这两个词在底层的含义上却具有同一性。因为我们将反复回到这两个概念的区别，所以我在这里只阐述一个论点。希腊人生活里的竞赛，或世界其他地方的竞赛，都具有游戏的形态特征；从功能方面来看，竞赛几乎完全属于节庆的范围，也就是游戏的范围。把作为文化

功能的竞赛和“游戏——节庆——竞赛”这个复合体分离开来，是完全不可能的。至于说希腊语为何把游戏和竞赛用令人惊叹的词语区别开来，我想是可以做一些解说的。我们已经看到，一个总体上涵盖一切、逻辑上同质的游戏概念，在语言里是很晚的发明。然而，很早很早以前，宗教的和世俗的竞赛，已经在希腊人的社会生活中占有极其重要的地位，已经获得了极其重要的价值，所以他们再也无缘意识到竞赛的游戏性质。在一切事物中，在一切场合，竞赛已经成为一个非常强大的文化功能，所以希腊人觉得竞赛太“平凡”了，所以它成了一种自足的存在。由于这个原因，希腊人用两个特色鲜明的词来表达游戏和竞赛，所以他们就不能清楚地意识到，“竞赛”这个词里含有基本的游戏成分。因此，两个概念和两个词的融合就没有在希腊语里发生。[4]

我们将会看到，在游戏这个概念的词源追溯中，希腊语并非孤例。同样，梵语也用四个动词词根表达游戏这个概念。最通用的词是kridati，指称动物、儿童和成人的游戏。和日耳曼诸语言一样，梵语里的“游戏”也指风和浪的运动。它还可以指向前跳、原地跳、手舞足蹈的一般意义，而不必与具体的游戏相联系。在后面这几个意义中，kridati和词根nrt的意义相近，nrt的意义涵盖舞蹈和戏剧表演的全部领域。第三个词根是divyati，其主要意义是赌博、掷骰子，但它还有开玩笑、戏弄、取笑、嘲笑等意义；divyati本来的意义似乎是掷、扔、抛；不过它和照耀、放射等意义也有一定的联系。[5]接着说词根las（及其派生的vilasa），这个词根兼有照耀、突然出现、突然的噪声、燃烧、来回动、游戏和“从事”某种职业（就像日耳曼语里的“etwas teiben”）等意思。最后要说一说名词lila及其派生的动词lilayati（主要意思大概是摇摆、摇晃），表达的意思是游戏里一切轻盈、飘逸、轻率、轻松和琐细的含义。但是，比上述意义重要者，lila可以用作“仿佛”，表达“似乎”“模仿”事物的“外表”，类似英语里的“like“”likeness”和德语里的“gleich“”Gleichnis”。因此，gajalilaya（直译为：和大象一起游戏），意思是“样子像大象”；garendralila（直译为：象——游戏——人）意思是一个人表现一头象，或扮演一头象。在所有这些游戏的细分意义中，语义的起点似乎

是快速运动——这个关系亦见诸其他许多语言。当然，这并不是说，这些词语在滥觞期只表现快速的运动，后来才用于表现游戏的概念。就我所知，梵语没有用这些词表达竞赛；奇怪的是，梵语竟没有一个专用词表示游戏，虽然各种各样的竞赛在古印度是司空见惯的。[6]

杜文达克（Duyvendak）教授的援手使我能就汉语表达游戏功能的词语发表一点点意见。汉语里有同样的情况。我们常常纳入游戏这个范畴之下的许多活动，没有一个统一的汉语单词。最重要的单词是“玩”，其指涉以儿童游戏为主，但延伸到其他语义范围，却含有一些特别的意思：忙碌、喜欢、玩弄、欢闹、揶揄、开玩笑、嘲弄。此外，用手指头抚弄、用手抚摩、仔细考察、用鼻子嗅、玩弄小饰物都叫“玩”，甚至连赏月也叫“玩”。由此可见，“玩”的语义起点似乎是“以戏耍的注意力摆弄”，或“浅尝辄止的专注”。“玩”这个词不用于需要技能的游戏、竞赛、赌博或戏剧表演。表达秩序井然的戏剧演出时，中国人使用的词语有“姿势”“情景”“布局”等概念。凡是和竞赛有关的概念都用“争”，这个词和希腊语的“竞赛”（agon）对等。除此之外，“赛”用来指有组织、争奖品的比赛。

感谢莱顿大学的老同事乌伦贝克（Uhlenbeck）教授，他为我提供了黑足印第安人（Blackfoot）表达“游戏”的例子，黑足人[7]

是阿尔贡金部落的一支，他们的语言是所谓的原始语言。动词词根koani用于儿童的游戏，不和具体的游戏挂钩，只表示儿童游戏这个一般的概念。然而，一旦说到成人或半成人的游戏，他们就不再用koani，即使这些游戏和儿童游戏相同。另一方面，koani又时兴而流行，奇怪的是，它带上了色情的意义尤其是暧昧关系的意义，就像我们所谓的“调情”。有组织、有规则的游戏叫作kachtsi，靠机遇的游戏、需要技巧和力量的游戏也叫作kachtsi.kachtsi的语义元素是“获胜”和“竞争”。koani和kachtsi这两个词的关系就像希腊语paidia和agohn的关系，不同之处在于，黑足人的两个词是动词，而不是名词；另一个不同之处是，希腊人把赌运气的游戏放入“游戏”类，而黑足人却把这类游戏归入“竞赛”类。凡是巫术和宗教领域的东西比如舞蹈和仪式，黑足人都不用koani和kachtsi这两个词。黑足语表达“获胜”的词有两个：amots用于竞赛、赛跑和游戏里的取胜，也可以用于

战斗里的获胜，其意思是“造成破坏”“大肆砍杀”；而skets（skits）只用于在游戏和运动里获胜。显然，游戏和竞赛这两个意思在skets里是完全融合的。此外，黑足语有一个词aspka专指“赌博”。该语言有一个非常独到的特征：任何一个动词加上词头“kip-”（字面意思是“仅仅如此”“仅仅”）以后，都可以派生出“好玩”“不严肃”的意思。比如“aniu”（他说）加上词头“kip-”形成的派生词“kipaniu”就表达这样的意思：“他以玩笑的口吻说”“他只是说说而已”。

总之，即使不能说完全相同，至少可以说，在黑足语里，游戏的概念和表达方式似乎和希腊语相近。

就这样，我们已经找到希腊语、梵语和汉语这三种语言，它们表达竞赛的词语和表达游戏的词语是不一样的，但黑足语里的区分略有不同。我们应不应该倾向于波尔克斯坦教授的意见呢？他认为，竞赛和游戏的语义区分和两者的社会学、心理学和生物学区分有关系。然而，自从他的观点提出以来，人类学的所有文献都与之冲突，而且语言学的佐证也与他的意见抵触。和上述语言对照，我们还可以列举一大串其他语言的例证，它们也区分“竞赛”和“游戏”，它们表达的游戏概念同样是比较宽泛的。除了大多数现代欧洲语言之外，拉丁语、日语也可以提供这样的佐证，甚至一门闪米特语也可以提供这样的佐证。

拉赫德（Rahder）教授的惠助使我能就日语发表一点议论。日语和汉语不同，和现代欧洲语言却很像，它有一个单词非常清楚地显示了游戏的功能，且有一个反义词表示严肃。名词asobi和动词asobu的意思是：一般的游戏、娱乐、放松、自娱、消磨时光、长途或短途旅行、消遣、赌博、闲散、无所事事、失业等。这两个词还可以表示“装扮”（比如装傻）、再现、模仿等。值得注意的是，“游戏”还用于轮子、工具等灵活性有限的意思，这个用法与荷兰语、德语和英语相同。[8]此外，asobu还有一个意思：师从一位老师、在一所大学学习。这使我们想起拉丁语ludus用作“学校”的意思。asobu的另一个意思是“戏耍”、假打，但没有竞赛的意思。这再次显示了日语“游戏”和“竞赛”的分界线和欧洲语言略有不同。asobu还用于茶道，品茗者传递精致的茶具，啧啧称奇，就用这个词；它似乎并不会使人产生

快速运动、闪闪发光和揶揄的联想。

仔细探查日语里的一些概念，我们就能在有限的篇幅里比较深入地研究日本文化。以下这一点篇幅应该足以说明问题。日本人的生活理想认真而庄重，但这样的理想掩盖在时髦的虚构之下，这个面具是：一切都是游戏。和基督教中世纪的骑士风尚（chevalerie）一样，日本的武士道（bushido）几乎完全是在游戏的范围里形成的，而且是用游戏的形式上演的。日语在游戏的语言（asobase-kotoba）或礼貌的语言中保存了这个概念，礼貌语是和地位高的人会话时使用的形式。约定俗成的习惯是——上层阶级无论做什么事情都是在游戏。“你抵达东京”礼貌语的直译是“你游戏到东京”；“听说你父亲去世了”礼貌语的直译是“听说你父亲游戏去了”。换句话说，在说话人的心里，受尊敬的人生活在一个拔高了的范围里，唯有愉悦或谦虚才能使他们行动起来。

贵族生活隐藏在游戏的面具背后，与此相对，日本人还有一个非常明确的严肃的或非游戏的观念。日语的单词majeme可以翻译成严肃、清醒、诚实、庄严、堂皇；也可以翻译成安静、体面、“美好的形式”。这个词和“面子”相关，也就是汉语里“丢脸”的那种“面子”。用作绰号时，它还可能有“实实在在”“谦虚朴实”的意思。它还可以用在以下的句子里：“这是心里话”，“我是很认真的”，“他认为这绝对是真的”。

在闪语[9]里，正如我的先师文森克（Wensinck）所云，游戏的语意场里有一个主导的词根la'ab，显然和la'at同出一源。除了其本义游戏之外，它还有大笑和嘲笑的意思。阿拉伯语的la'aba涵盖了游戏的一般意义、嘲笑和揶揄。在古阿拉姆语里，la'ab的意思就是大笑和嘲笑。除此之外，在阿拉伯语和古叙利亚语里，这个词根表达婴儿流口水的意思（这可以理解，因为婴儿喜欢用口水吹泡泡，这显然是一种游戏的形式）。希伯来语的sahaq也是与欢笑和游戏联系在一起的。最后值得注意的是，阿拉伯语的la'aba用于玩乐器，有些现代欧洲语言也有类似的用法。因此可以说，闪语里的游戏概念似乎比我们查看过的其他语言里的意思模糊和松散。我们将要看到，希伯来语提供鲜明的例证说明，竞赛和游戏的原理是同一的。

希腊语表达游戏功能的语词变化多样，拉丁语却只用一个单词覆盖整个游戏的领域。这个词就是ludus，由ludere直接派生而来。我们应该看到，jocus和jocary的特殊意义是开玩笑和说俏皮话。不错，拉丁文ludere可以表达鱼的跳跃、鸟的振翅、水的拍岸，但其词源意义不是快动、闪光等，而是非严肃（non-serious），尤其是“伪装”和“欺骗”。ludus涵盖儿童的游戏、娱乐、竞赛、仪式表演和戏剧表演和靠运气定胜负的比赛。在lares ludentes这个短语里，ludus的意思是“手舞足蹈”，其中的“假装”和“伪装”似乎是主要的意思。allud,colludo,illudo这些复合词的意思都指向不真实和虚幻的东西。ludi可以指罗马人生活里极其重要的大型公共运动会，也可以表达“学校”的意思，但这两个意思仅仅是勉强可以看出来；在“运动会”的意思里，ludi的语义起点是竞赛，在“学校”这个意思里，ludi的起点大概是竞赛的“练习”。

就我所见，ludus作为表达游戏意义的一般词语并没有进入罗曼语[10]中，而且几乎没有留下一丝一毫的痕迹。在所有的罗曼语里——当然指的是很早的时期，ludus被它的派生词jocus取代了，本来专指“开玩笑”和“说俏皮话”的意思拓宽到泛指“游戏”。于是，拉丁语的jocus就变成了法语的jeu和jouer、意大利语的gioco和giocare、西班牙语的juego和jugar、葡萄牙语的jogo和jogar和罗马尼亚语的joc和juco.加泰罗尼亚语、普罗旺斯语、雷蒂亚罗曼语里也出现了类似的词语。ludus和ludere这两个拉丁词为何消失？是语音变化引起的还是语义变化引起的？这个问题我们只好搁置一边了。

在现代欧洲语言里，“游戏”这个词涵盖的面非常宽广。我们已经看到，在罗曼语和日耳曼语里，它都广泛分布于表达运动或行动的各种观念里，严格地说，这些运动和行动其实和游戏的意义没有关系。比如，表达机械零件灵活性受限的“游戏”常见于法语、意大利语、英语、西班牙语、德语和荷兰语。此外我们还注意到，这样的用法也见于日语中。游戏概念涵盖的范围似乎大大超越了paidzein和ludere的范围。在这个宽广的范围里，游戏特殊的意思似乎完全淹没在轻松活动和运动的汪洋大海之中了。在日耳曼语里，这种情况尤其明显。

综上所述，这些日耳曼语没有一个相同的词表达游戏的概念。因

此，我们必然得出一个结论：在假设的古日耳曼语时期，并没有出现“游戏”的一般概念。但是不久，该语支的每一种语言各自推出一个表达游戏的词，而且这些词都发生了同样的语义变化，换句话说，游戏这一组宽广而异质的意思被纳入了一个总体的类别“游戏”。

用古哥特语书写的残卷只剩下一点点《圣经·新约》，古哥特语根本就没有表达游戏的词。不过，在《马可福音》第10章第34节里，有一句话是“他们会嘲笑他”（kai empaiidzousin autoh）。从另一句话jah bilaikand ina里，我们可以相当有把握地推断，哥特语也是用laikan这个词来表达游戏的概念，它繁衍出斯堪的纳维亚诸语言里常用的“游戏”词，它还出现在古英语、高地德语和低地德语里。在哥特语的残卷里，laikan只出现在“跳跃”的意义里。如前所述，快速运动应该被视为许多游戏词具体的语义起点。我们可以回忆柏拉图的猜想：游戏起源于一切幼崽跳跃的需要，包括动物幼崽和人类儿童的需要（《法律篇》ii,653页）。因此我们看到，在格林[11]编纂的《德语词典》里，高地德语的leich的意思是“活跃而有节奏的运动”，而且它派生出的其他意思全部是在游戏的领域。我们还看到，盎格鲁——撒克逊语lacan的意思是“摇晃、波动”，就像船在浪里的摇晃，或者是另一个意思：像鸟儿一样“振翅”，像火焰一样“摇曳”。进一步的例子有：lac和lacan就像古斯堪的纳维亚语里的leiker和laika一样[12]，几乎能描绘一切游戏、舞蹈和身体的运动。在后来的斯堪的纳维亚语言里，leg和leka的意思就几乎仅限于表达游戏的意思。

日耳曼词根spil和spel派生出大量的词语，海因（M.Heyne）等人的《德语词典》（x,I,1905年）做了详细的披露。现将对我们有重要启示的观点略陈如下：首先是动词和谓词的关系。虽然德语说的是ein Spiel treiben，荷兰语说的是een Spiel doen，英语说的是pursue a game，但里面的动词都是“play”。你可以说“玩游戏”（play a game），所以在某种程度上，英语失去了动词和谓词的关系，因为play和game同时出现。虽然这样，为了表达游戏活动的性质，名词里保留的游戏概念还是要在动词里重复。难道这不意味着游戏的性质特殊而独立，所以它必须脱离一般的行为范畴吗？游戏并非一般意义上的“做事情”，你玩游戏并不是像钓鱼和打猎那样“做事情”，也不是一

般意义上的参加莫里斯化装舞会和从事木刻——你是在“玩游戏”。

还有一个重要启示。无论我们用什么语言思维，我们都倾向于把游戏概念降格到一种一般的活动，这种活动只和游戏的某一种属性相联系，比如轻松、紧张、结果的不确定、秩序井然的交替、自由的选择等。这个倾向早就见诸古斯堪的纳维亚语的leika，其意义很广，包括“自由移动”“把握”“使之产生”“摆弄”“从事于”“打发时光”“练习”等。我们已经在上文探讨过“游戏”在有限运动或自由运动里的意义。在这个方面，荷兰银行行长在说到荷兰盾贬值时，无意之间透露出诗意和风趣的调子。他说：“……只给它留下了非常狭窄的空间，金本位再也玩不转。““to have free play”和“to be played out”之类的语句说明，其中的游戏概念在削弱之中。究其原因，与其说是游戏概念完成了向非游戏活动的修辞转向，不如说它在无意识的反讽之中得到了自然的化解。中古高地德语里的游戏（spil）及其复合词在表现神秘现象的语汇里很受欢迎，因为有些思想范畴特别需要这些朦朦胧胧的词汇。请比较康德特别喜欢的一些语汇：“幻想的游戏“（the play of immagination）”思想的游戏“（the play of ideas)”宇宙观念的全部的辩证游戏”（the whole dialectical play of cosmological ideas).

在探讨游戏概念本身的第三个词根之前，我们要指出，除了lac和plega相近之外，古英语或古盎格鲁-撒克逊语中还用spelian这个词，不过它专指“代表某人”或“代替某人”。比如，在《旧约》中，亚伯拉罕向上帝献礼时，他不再把儿子以撒作为祭品，而是用羊作为祭品。这里的含意就有“游戏”的意思，因为它有“扮演”的意思，不过这个意思不是首要的意思。至于古盎格鲁-撒克逊语的spelian和日耳曼语的spelen有何关系，我们只好存而不论，我们不推论德语spiel和英语“spell”（魅力）、"gospel"（福音）的关系。德语Beispiel、Kirch spiel和荷兰语kerspel、dingspel（古代的司法区）等词里的后缀-spiel，和上述英语单词的词根是一样的，这些词的词根不是spiel(spel）。

从语义的角度来看问题，英语单词“play"“to play”不同寻常。从词源上看，它们派生于古盎格鲁-撒克逊语的plega和plegan，其首要意思是“游戏”，但还有快速运动、手势、手把握、鼓掌、玩乐器和各

种身体运动的意思。稍后的英语仍然保留了这样宽泛的意义，比如莎士比亚的《理查德三世》第四幕里的台词：

啊，白金汉，我来尝试点金术，

看看你是否真成了黄金。

现在看来，古英语的plegan、欧洲大陆古盎格鲁-撒克逊语的plegan、古高地德语的pflegan、古弗里西亚语的plega，在形式上是完全对应的，这一点毫无疑问。现代德语的pflegan和现代荷兰语的plegan，是直接从这些词派生而来的，不过它们还有一个并非游戏的抽象意义：它们最古老的意义是“担保、冒风险、暴露在危险中”。（文献2）后来的意思是“承诺、专注于、照顾”。德语的pflegan还用来表达庄重的表演、给忠告、实施公正行为。在其他的日耳曼语里，你可以用pflegan表达尊敬、谢忱、发誓、哀悼、工作、爱、巫术，它还可以表达“游戏”，虽然最后这个意思是比较罕见的。[13]因此，pflegan这个词主要是用在宗教、法律和伦理方面。迄今为止，根据两者意义上的不同，to play和pflegan（及其他日耳曼语的对等词）在词源上是同质的：其词根语音相近，但源头不同。然而，我们在上文里的观察使我们能提出相反的意见。我们认为，两者的区别宁可说是这样的："play"沿着语义具体化的路子变化发展，而pflegan则沿着语义抽象化的路子变化发展；但两者在语义上都贴近游戏的领域。我们不妨把这个领域叫作仪式的领域。pflegan最古老的语义有“节日庆贺”“财富展示”，荷兰语的单词plechtig就有以下两个意义：“仪式隆重的”“庄严的”。在形式上，日耳曼语的pflicht和荷兰语的pflcht与古盎格鲁-撒克逊语的pliht（英语的plight即由此而来）是对应的。[14]荷兰语和德语这两个词的意思是“义务”，几乎没有别的意思，但古盎格鲁-撒克逊语pliht的主要意思却是“危险”，次要意思则是“冒犯”“错误”“责备”，最后的意思才是“保证”和“诺言”。古盎格鲁-撒克逊语动词plihant的意思是“接触危险”“妥协”和“迫使”。英语pledge的词源大约可以做这样的追踪：日耳曼语的plegan演变成为中世纪拉丁语的plegium，又演变成为古法语的pleige——英语的pledge即由此而来。pledge最古老的意思是“担保”“保证”“抵押品”，因此“gage”就有了“挑战”或“打赌（wager）”的意思（wager和gage是一对相关词），因

此“gage”最后就有了“婚约”的意思，于是又演绎出以下的意思：“干杯”盟誓、祝健康、做允诺、立誓言。[15]

这一切概念——挑战、危险、竞赛等，都很接近游戏的领域。谁能否认这一点呢？游戏和危险、冒风险、机遇和技艺这些概念都属于同一个行为的领域，都处在危险之中，构成一个有风险行为的场地。你禁不住要得出结论说，play和pflegen及其派生词不仅在形态上是同一的，而且在语义上也是同一的。

说到这里，我们自然可以回头再看看游戏与竞赛、竞赛与争斗的关系。在日耳曼语和其他许多语言里，表达游戏的词常常被用来谈论军事斗争。我们只举一例。古盎格鲁-撒克逊诗歌里就充满这样的词语。军事斗争或战斗常常叫作head-lzc或hedu-lac，直译就是“战斗——游戏”，或叫作asc-lega，直译就是“长矛——游戏”。这些复合词无疑用的是比喻，游戏的概念有意识地转换成了战斗的概念。同理，古高地德语歌曲《路德维格的凯旋》（Ludwigslied）里有这样的歌词“Spilodum ther Vrankon”，直译就是“法兰克人在那里战斗”，虽然这样的转换并不那么明显；这里也用了暗喻，虽然它不如上一个例子明显。公元881年，西弗朗奇亚国王路德维格三世在绍科特战胜北欧人，歌曲是庆贺他的凯旋而创作的。尽管如此，如果要断言，“游戏”一词和严肃争斗的每一个用法都是一种诗歌的破格，那又未免太轻率。我们必须小心翼翼地回到古人的思想里去探路，在那里，既有武器和挑战的真正的战斗，从小儿科式的游戏到包括血腥而致命的斗争；既有真正的游戏，还包括既定规则限制、命运决定的基本的斗争理念。如果从这个角度来看问题，“游戏”一词用来描绘战斗就不能说是有意识的比喻。游戏就是战斗，战斗就是游戏。

在能说明游戏和战斗同一性的古文化里，最明显的是《圣经·旧约》提供的例子。在《撒母耳记下》第2章第14节里，押尼珥对约押说：“让少年人起来，在我们面前戏耍吧。”（拉丁文圣经的文字是这样的：Surgant pueri et ludant coram nobis.)接下来的文字是：“双方各12人上场，彼此揪头，用刀刺肋，一同扑倒。所以那地叫作基遍，也就是好汉之地。”对我们来说，重要的并非故事是否有历史依据，也不仅仅是解释那个地名的词源。唯一有重要意义的是，这一次搏斗

叫作游戏，上下文并没有说它不是游戏。通俗拉丁文译本里用的ludant（“让他们游戏”）真是完美无缺。希伯来文本用的是动词形式sahaq，其主要意思是“笑”，次要意思是“戏耍的通俗做事”和“手舞足蹈”。希腊文本是这样的：anastetuosan de ta paidaria kai paizatosan enopion hemon.显而易见，这里没有所谓诗歌的比喻，本来的事实就是，游戏可能致命，但它仍然是游戏，所以我们可以理直气壮地说，游戏和竞赛在概念上是不分家的。[16]这里又浮现出另一个结论。既然在古人的心里游戏和战斗是不可分的，狩猎纳入游戏的范畴就水到渠成了。语言文学里处处可以看到这样的融合，我们在此就不必赘述了。

考察“游戏”（pflegen）的词根时，我们发现，这个词可以用于仪式。荷兰语的婚姻（huwelijk）一词特别能说明问题，它仍然能反映中古低地荷兰语单词huweleec或huwleic（直译为婚礼——游戏）的意义。再比较节庆（feestlic）和争斗（vechtelic，古弗里西亚语拼写为fyuchtleek）。所有这些词全都是由leik词根派生而来，leik产生了古斯堪的纳维亚语里表达游戏的词汇。它在古盎格鲁-撒克逊语中的对应词lac和lacan的意思是跳跃、有节奏运动、牺牲、献祭、喜爱，甚至是磊落、慷慨。据认为，这种奇异的语义发展起源于ecgalac和sveorda-lac（剑舞），因此德国学者格林认为，它起源于庄严、祭献的舞蹈。（文献3）

在探讨游戏概念的语言例证结束之前，我们要讨论“游戏”这个词的一些特殊的用法，尤其是玩乐器的一些用法。早些时候我们指出，阿拉伯语的lai'ba和一些欧洲语言（日耳曼语和一些斯拉夫语）里的对应词都有这个用法，这个用法滥觞于中世纪，玩乐器就用“游戏”这个词。[17]在罗曼语里，只有法语有相应的jeu和jouer，这也许是受到日耳曼语影响的结果。与此相对，意大利语用的是sonare，西班牙语用的是tocar，希腊语和拉丁语却没有相应的词。德语的Spielmann（相当于荷兰语的speelman）是“音乐人”的意思，和玩乐器并没有直接的关系：Spielmann正好和joculator与jongleur对应。在这两个词里，表演艺术家的意思分别缩小为诗人和音乐人，最后，其意义变为任何杂耍人和球类运动员。

自然，即使有这些语言例证，我们还是倾向于认为，音乐属于游戏的范畴。自古以来，奏乐就带有游戏的一切形式特征：游戏起止于特定时空中，可以重复，其基本属性有秩序、节奏、交替，使表演者和观众都脱离“平常的”生活，进入喜悦而恬静的境界，即使悲伤的音乐也给人庄重的愉悦。换句话说，音乐使人“痴迷”和“癫狂”。因此，把音乐置于游戏之下是完全可以理解的。然而我们知道，游戏毕竟是另一回事，有它独立的意义。再者，我们要记住，“游戏”这个词绝不会用于歌唱；在有些语言里，游戏只能用于演奏音乐。我们似乎可以得出这样的结论：游戏和演奏技巧的联系是在手指的灵巧而有秩序的运动中完成的。

“游戏”一词还有一个和色情关联的用法。这个用法和游戏等同于严重的争斗的用法一样，是基本的用法。在日耳曼语里，游戏用于色情的例子比比皆是，实在不必征引很多的例子。德语的非婚生子是spielkind，荷兰语的非婚生子是speelkind.再比较荷兰语表达狗交配的词aanspelen和性交的词minnespel，日耳曼语里的laich和laichen（鱼产卵和孵化）、瑞典语里的leka（鸟的交尾）、英语里的lechery（好色）；这些意思都存在于古日耳曼语的词根leik和leiken里。梵语里也有类似的用法。keridati（游戏）常常被用于色情的意义，比如kridaratnam（游戏之宝）的意思是性交。所以布伊腾迪克（Buytendijk）教授把性爱游戏（love-play）称为最完美的游戏，它以最清晰的形式表现出最基本的游戏特征。（文献4）不过我们必须说得更具体些。如果我们固守上文归纳的游戏的形式特征和功能特征，显然这些特征是很少能用来说明性行为的。语言并不倾向于把性行为本身构想为游戏，游戏是通向性行为的道路，是准备或导入“爱”的行为，这样的行为常常用各种游戏搞得人神魂颠倒。男女中有一方不得不激发对方的性爱，或俘虏对方，使之投入性交时，那尤其是典型的游戏。布伊腾迪克列举的游戏的动态成分，比如故意制造的障碍、装饰、惊奇、伪装、紧张等，都是这样的调情和求爱的过程。尽管如此，这些功能都不是严格意义上的游戏。只有在鸟类的舞步里，在整饰羽毛和高视阔步的舞步里，真正的游戏成分才显山露水。拥抱本身并不带有游戏的特征，虽然在有些场合可能是游戏。然

而把性行为本身当作游戏却是错误的，不能把它当成是爱的游戏，不能把它塞进游戏的范畴。交配的生物学过程并不能回答我们上文界定的游戏的特征。一般来说，语言把爱的游戏和性交区分开来。“游戏”一词特别用于甚至专用于社会规范之外的色情关系。在黑足人的语言里，我们看到同一个词koani既指儿童的游戏，又指不正当的性交。总之，我们不得不把游戏的色情用法当作暗喻，虽然这是普遍接受的、典型的、有意为之的、明明白白的事实。在这一点上，与游戏和争斗根深蒂固的相似性比较，这样的暗喻形成了强烈的反差。

一个词在概念上的价值往往受到它的反义词的限定。对我们而言，游戏的反义词是认真（earnest），还有一个意义更加专门的反义词是工4作4(work）。认真的反义词可以是游戏，也可以是说俏皮话、开玩笑。不过，play-earnest这一对互补的反义词更加重要。并非每一种语言都像日耳曼诸语言那样把这对反义词的对比表现得如此简单或完全。我们在德语和荷兰语里找到了earnest的对应词，相反，斯堪的纳维亚语言用alvara来表示认真。希腊语spoude和paidia的对比同样是鲜明的。在其他的语言里，游戏有反义的形容词，但没有名词，拉丁语就是这样，serius没有对应的名词。这个词似乎说明，拉丁语游戏的反义词的抽象过程，是完成得不彻底的。gravitas和graivis有时有认真的意思，但并不明确。罗曼语也不得不用一个形容词的派生词来对付，意大利语用的是serieta，西班牙语用的是seriedad.法语勉强用上了一个名词的概念——可是seriosite这个词很弱，英语seriousness的认真意义也比较弱。

在希腊语里，spoude的语义起点是“热情”和“速度”，serius的语义起点是“沉重”和“凝重”。日耳曼语表达“严肃”的困难更大，earnest、ernust和eornost这几个词原来的意思一般是“争斗”“斗争”。实际上在许多情况下，其意思就是“斗争”。之所以发生困难，那是因为英语里的earnest似乎是两个形式的融合，一是古英语的eornost，二是古北欧语的orrusta.orrusta的意义是“战斗、一场战斗、保证或挑战”。这两个词在词源上的同一性还在争论之中，所以我们搁置这个悬而未决的问题，过渡到我们总体的结论。

我们大概可以说，语言里的游戏概念和与它对立的概念相比，似

乎是更加基本的概念。表达“非游戏”概念的需求，似乎是要虚弱得多。表达“严肃”的各种词语仅仅是为了发明和“游戏”对立的概念的、第二位的尝试而已。表达“严肃”的词语围绕“热情”“努力”“呕心沥血”构成一组词，虽然它们这些属性也可以在游戏里找到，“严肃”一词的出现说明，人们已经意识到游戏概念是一个独立的实体——我们业已说明，这个概念是比较晚才出现的。日耳曼语的游戏概念意义明显，涵盖全面，同时它们又强调游戏概念的对立面。

在最后这一小节里，我们把语言问题搁置一边，比较仔细地考察了游戏——严肃这一对概念。我们发现，这两个术语的价值是不均等的：游戏是积极的，严肃是消极的。“严肃”的意义是在对“游戏”的否定中得到界定的，也是在这个过程中得到穷尽的——“严肃”仅仅是“非游戏”，别无他意。另一方面，“游戏”的意义绝不能用“非认真”或“非严肃”来界定，也不能靠这个过程来穷尽。游戏概念的位置比严肃高一档。因为严肃谋求排除游戏，而游戏能很好地包含严肃的成分。

【注释】

[1] 毋庸赘言，巴库斯（Bacchus）的儿子与伙伴卢塞斯（Lusus）是卢西塔尼亚人（Lusitanians）的祖先，巴库斯是很晚由抄书人发明的。——英译者

[2] 日耳曼语支（Germanic languages），含英语、德语、荷兰语、佛兰芒语、冰岛语、挪威语及哥特语等。

[3] 我们最多可以推测-inda和-indos的相似性，推测它有一个比印欧语系日耳曼语支更加古老的源头，即爱琴海源头。这个后缀是动词alindo和kulindo的后缀，意义都是“旋转”，是alio和kulio的变体。游戏的概念在这里只剩下微弱回声。——英译者

[4] 这个论点不见于赫伊津哈德文版的《游戏的人》，在他自己作的英文版中，这个论点的表述有一点含糊。——英译者

[5] 我们必须搁置它可能和dye（明朗的天空）存在的联系。——英译者

[6] 我希望，作者在重建这个论点上表现出来的漂移，并没有产生不必要的扭曲。——英译者

[7] 黑足人（Blackfoot）——北美印第安人一个部族，住落基山脉以东。

[8] 我没有发现英语的这个技术语汇里有这样的意思。——英译者

[9] 闪语（Semitic languages），又译作闪米特语，包括古希伯来语、阿拉伯语、阿拉米语、腓尼基语、亚述语、埃塞、埃塞俄比亚语和阿拉姆语。

[10] 罗曼语（Romance languages），即印欧语系拉丁语支，含法语、意大利语、西班牙语、葡萄牙语和罗马尼亚语等。

[11] 即雅各布·格林（Jakob Ludwig Karl Grimm,1785-1863），德国语言学家和民间文学家，他创立的格林定律（1819年）成为现代比较语言学的基础。他和兄弟威廉·卡尔（1786-1859年）将德国民间童话汇编成格林童话。

[12] 下文紧接着会详细阐述。——英译者

[13] 哈奇维赫一首民歌，说的是布拉班特的修女（13世纪），歌词如下："Der minnen ghebruken,dat es een spel/Dat niemand wel ghetoenen en mach/End almoch dies pleget iet toenen wel/HIne const cerstaen dies noijt en plach."载Johanna Snellen编Liedeven van Hadewijch(Amsterdam,1907）。我们可以尝试用游戏来理解诗里的plegan.——作者

[14] 英语plight的意思大概是“保证”，因为把它用作“困境”是由于拼写错误造成的。赫伊津哈在这里做了这样一条注释：比较pleoh，古弗里西亚语的ple＝危险。——英译者

[15] 比较英语pledge这些意思和古盎格鲁-撒克逊语的这些词：beadweg baedeweg.——作者

[16] 顺便说明，托尔（Thor，北欧神话雷神）和洛基（Loki，北欧神话火神）神奇的较量，在《被欺骗的吉尔法》里叫作leika（意为“自由移动”“把握”“使之产生”“摆弄”“从事于”“打发时光”“练习”）。——作者

[17] 现代弗里西亚语区分boartsje（儿童游戏）和spylje（玩乐器）。后面这个词也许是从荷兰语借用的。——作者

第三章　发挥教化功能的游戏和竞赛

探讨文化中的游戏成分时，我们并不是说文明生活为游戏保留了一块最重要的地盘，也不是说文明是靠某种进化机制从游戏中诞生的；并不是说原来所谓的游戏不再是游戏，换言之，并不是游戏转变成了今日所谓的文化。我们在以下篇幅里阐述的观点是：文化以游戏的形式出现，文化从发轫之日起就是在游戏中展开的。在古代社会，即使那些直接满足生命需求的活动比如狩猎也往往带有游戏的形式。社会生活带有超生物本能的形式，也就是游戏的形式，社会生活的价值因此而得到提高。通过游戏的形式，社会表达它对生活与世界的解释。这样说并不意味着游戏转变成了文化，而是说文化在滥觞期就具有游戏的性质，文化在游戏的形态和情绪中展开。在游戏和文化的孪生体中，游戏是第一位的。游戏客观上是可以指认、具体界定的，与此相反，文化仅仅是我们靠历史判断给具体的事物附加的术语。我们这个观点接近弗罗贝尼乌斯在《非洲文化史》（Kulturgeschichte Afrikas）里传达的观点，他说文化的滥觞是以游戏的形式从自然“存在物”里浮现出来的。不过依我之见，弗罗贝尼乌斯在构想游戏与文化的关系时，带有一丝神秘的色彩，他的语言太含糊不清。他没有明确指出，文化就是从游戏中浮现出来的。

文化在不断演进，或进或退；在这个过程中，游戏和文化原生的关系并非一成不变。一般来说，游戏成分逐渐隐入背景，大多数融入了神圣的领域。以前的游戏成分结晶成为知识：口头传说、诗歌、哲学，各种形式的司法知识或社会生活知识。原初的游戏成分几乎完全隐藏到文化现象的背后。然而无论如何，即使在最发达的文明里，游戏的“本能”还是会顽强地重新张扬自己的威力，把个体和芸芸众生淹没在狂热游戏的汪洋大海里。

自然，文化和游戏的关系在社会游戏的高级形式中特别明显，这里的形式有两种，既有一群人井然有序的活动，也有两个群体按规则进行的对抗。独自一人游戏的文化产量是非常有限的。如上所述，游戏的一切基本因素，包括个体和集体的因素，早在动物的生活中就已经存在了。这些因素是竞争、表演、展示、挑战、整饰、夸耀、卖弄、佯装和有约束力的规则。在种系发生上，鸟类远离人类，却与人类共有如此之多的游戏特征，这实在是令人惊叹。鸟鹬以舞姿竞技，乌鸦以飞行比赛，园丁鸟装饰鸟巢，燕雀吟唱优美的旋律。由此可见，作为娱乐的竞争和展示并不是起源于文化，而是走在文化出现之前的。

“一起玩”本质上具有对立的性质。一般来说，游戏是在两组人两个群体之间进行的。不过，舞蹈、盛装游行也可能不具备任何对立的性质。此外，对立未必意味着“竞争”“竞赛”。主调合唱、歌舞队合唱、小步舞曲、大型合唱团的多声部演唱、翻线线游戏都是对立性游戏的例子，其中有你追我赶的成分，但未必有强烈的对抗性。偶尔之间，原本自足而独立的活动比如戏剧表演或乐曲演奏，一旦为了争夺奖品，也会形成对峙的格局，比如在安排顺序或具体实施过程中，希腊戏剧舞台的演出就存在着竞争。

我们把紧张和不确定性列入游戏的一般特征。游戏的人总是会问：“能行吗？”即使在比耐心的游戏里，比如玩七巧板、作离合诗[1]、比填字游戏、玩空竹，都难免紧张，都存在不确定性。在群体游戏中，对立的成分变成对抗的成分时，由于企盼结果而产生的紧张情绪和不确定性就大大增加了。夺取胜利的激情有时会使游戏的多样性荡然无存。这里有一个重要的区别。在完全碰运气的游戏里，游戏人的紧张情绪传递到旁观者的时候已经微乎其微。赌博是文化研究中非常有趣的课题，但对文化发展来说，赌博不会创造任何价值。赌博不会开花结果，不能使生命或心灵增殖。然而，一旦游戏需要用心思、知识、技能、勇气或力量时，游戏的景观就为之一变。游戏越难，旁观者就越紧张。棋赛对文化没有增进，也没有明显的魅力，但它可以使旁观者入迷。然而，一旦具有美丽的观赏性，游戏的文化价值就显而易见了，不过这样的美学价值未必是必不可少的。身体、知识、道

德精神上的价值都可以把游戏提升到文化的层次。游戏的调门越高，提高个体生命或群体生命的进展程度也就越高，游戏就越是能成为文明的一部分。文明在游戏中成长，以游戏的形式成长，文明的成长有两个循环往复的形式：神圣的表演和节日的竞赛。

第一章里一个破题的问题在这里又冒了出来：我们能不能毫无保留地把一切竞赛纳入游戏的概念？我们看看希腊人如何区别agon（竞赛）和paidia（游戏）这两个词。这可以从词源上来解释。paidia表现出生动的孩子气，不能用来表现严肃的竞赛，因为严肃的竞赛是希腊生活的核心。与此相反，agon从截然不同的角度来界定竞赛，其本义似乎是“聚会”“集市”。可见这个词和游戏本身并没有关系。然而游戏和竞赛本质上是同一的。柏拉图用paignion这个词来描绘库里提人佩带武器的仪式舞蹈，用paidia这个词来指一般的神圣表演，我们由此窥见游戏和竞赛的同一性。希腊人的大多数竞赛是极其严肃认真的，但这不能成为把竞赛和游戏分开的理由，也不能否定竞赛的游戏性质。他们的竞赛具有游戏的一切形式特征，也具有游戏的大多数功能特征。荷兰语和德语各有一个同源词：分别是wedkamp和Wettkampf，它们非常明显地表现了游戏和竞赛的同一性。它们包含两个共同的意思：游戏场所（拉丁语的camopus）和赌注（德语是Wette）。而且，这两个词是荷兰语和德语里表达竞赛的常用词。让我们再次引用《旧约·撒姆耳下》里那个明显的例子，两群人的殊死搏斗仍然称为“游戏”，表示游戏的词是从笑声这个词派生出来的。在许多希腊花瓶上，我们看见两军对垒的战争带上了游戏的性质，因为陪伴他们作战的有吹笛子的人。在奥林匹克运动会上，决斗的人搏斗到你死我活。[2]雷神托尔[3]率众神恶斗巨人国的统治者尤塔加洛基，那惊心动魄的神奇较量竟然被称为“游戏”（leika）。由于上述各种各样的原因，我们似乎可以认为，希腊人不区分竞赛和游戏这两个词、不能抽象出一个包容两者的一般的游戏概念，这可能是偶然的失败——这样的断言似乎并不鲁莽冒失。总之一句话，关于是否能把竞赛纳入游戏范畴这样一个问题，我们可以毫不犹豫地给予肯定的回答。

和一切形式的游戏一样，竞赛多半是没有目的的。这就是说，游戏的行为自始至终自足于自身，其结果不必对群体的生活进程做出贡

献。荷兰语有一句俗话："重要的不是弹子，而是玩弹子的游戏过程。"这句话足以清楚说明，游戏是无目的的。客观地说，游戏的结果并不重要，且的确无关紧要。波斯王访问英格兰时谢绝看马赛，据说他的理由是，他很清楚，总有一匹马跑得快一些。从这个观点来看问题，他做得很对：他拒绝观摩一种陌生的游戏，情愿置身事外。对参与游戏的或当观众的人来说，游戏或竞赛的结果才是有趣的，当然为赢钱而参与的游戏是例外。参与、观摩或欣赏游戏既可以是亲临现场的方式，也可以是听收音机或看电视的方式等，但无论以何种方式参与，参与者都必须接受游戏规则。他们成为游戏的伙伴，而且是自愿的。对他们而言，牛津队赢还是剑桥队赢，那并不重要。

"有风险"这句话里包含着游戏的本质。但其中的"风险"并不是游戏产生的结果，并不仅仅是球打进了洞，而是以下的理想：成功，游戏的成功结束。成功使游戏人满意，满意的感觉或长或短，视情况而定。有人观摩时，愉快的感觉就高涨，虽然观众并非必需的条件。在考验耐心的比赛中获胜的人，会因为有人观看而备感高兴。一切游戏都有一个重要的条件，游戏人要能向别人夸耀。在这方面，垂钓人是一个大家熟悉的类型。我们将回头再说这个自我夸耀的问题。

和游戏紧密相关的是获胜的观念。当然，夺取胜利的前提是有一个伙伴或对手。独自一个人的游戏没有输赢的问题，即使达到预定的目标也不能叫作获胜。

什么叫"获胜"？什么叫"赢"？获胜的意义是显示自己比别人优越。不过，这种优越性的证据往往给获胜者制造了普遍优越性的假象。就此而言，他赢得的东西超过了那场游戏的胜利。他赢得了尊敬，还赢得了荣誉。这样的尊敬和荣誉同时又增进了他所在群体的利益。我们在此看到游戏的另一个非常重要的特征：竞争的"本能"首先不是夺取权力的欲望或凌驾他人头上的意志。竞争的首要欲望似乎是胜人一筹，是争第一，是受人尊敬。至于结果是否会增加个人或群体的权力，这个问题只能屈居第二。重要的是夺取胜利。最纯粹的例子是棋赛。除了赢棋这个结果之外，胜利本身并没有令人瞩目或令人愉悦的东西。

我们“为了”得到某种东西而游戏或竞争。我们游戏或竞争的目的首先是夺取胜利，但胜利和欣赏胜利的各种方式有关系，比如群体庆祝的方式就可以是大规模的集会、鼓掌和欢呼。胜利果实可以是赢得荣誉、受人尊敬。不过一般来说，胜利果实又不只是和胜利相关的荣誉。我们可以从游戏边界的划定看出来。每一场游戏都有其赌注，赌注可能是物质价值，也可能是象征意义，又可能是一种理想。赌注可以是一只金杯、一颗珠宝、国王的女儿或一个先令的钱币，也可以是游戏人的生命或整个部落的福祉；既可以是奖品，也可能是抵押品（gage）。这个词很重要；在词源和语义上，它和拉丁语的vadium（日耳曼语的Wette）有关系，意思是“担保”，一个具有纯粹象征意义的扔进“圈子”或赛场的东西，以此作为挑战的标记。gage（抵押品）和prize（奖品）不完全等同，奖品传达的是本来就固有价值的东西，比如一笔钱，虽然它也可能仅仅是一个月桂编成的花环。奇异的是，prize、price和praise这三个词竟然会同出一源，它们或多或少都是直接从拉丁语的pretium派生而来的，只不过走上了不同的方向。这个拉丁词起源于交换和估价的领域，前提是有一个对应价值。中世纪的pretium justum（公平价）大致和现代的“市场价值”对应。奇怪的是，price继续和经济活动联系，prize进入游戏和竞争，唯独praise获得了拉丁语laus（颂扬）的意义。从语义上来看，要逐一给这三个词划定边界，几乎是不可能的。同样奇怪的是，wage（工资）这个词起初等同于gage（抵押品），是挑战的象征，可是它走向pretium的反面，从游戏的范围走向经济领域，成为“salary”（薪金）和“earnings”（收入）的同义词。最后从词源上说，“gains"（收获）和“winnings”（奖品）和以上几个词并没有一丝一毫的关系，然而从语义上说，两者与游戏和经济都有关系：游戏人得到奖品，商人制造奖品。

我们可以说，拉丁词根vad的所有派生词都有激情、机运、勇敢的含义，且适用于经济活动和游戏两个方面。纯粹的贪婪既不能用于交易，也不会参与游戏，贪婪是不会赌博的。勇于挑战，敢于冒风险，忍受不确定性，承受紧张的压力——所有这一切都是游戏的本质。紧张增加游戏的意义，随着紧张情绪的增加，游戏人就容易忘记

他是在做游戏。

希腊语的“奖品”是athlon，它和刚才讨论过的滋生力很强的拉丁词根vad是同源词。athlon又派生出athletes，也就是英语的运动员athlete.在这里，竞赛、奋斗、训练、努力、忍受、吃苦的意思融为一体。如果我们记住，野蛮社会的大多数竞赛名副其实地令人痛苦（agonizing），如果我们还记住，“agon”和“agonia”的关系密切（agonia起初的意义仅仅是竞赛，但后来获得了“拼死斗争”和“恐惧”的意思），那么我们就会明白，我们还在继续沿着“athletics”（运动）严肃竞争的方向前进，这也是我们本书的主题。

竞赛不仅是“为了”得到某种东西，而且是寓于其中，并与之相伴的。人们竞赛的目的是争取第一，力量、灵巧、知识、财富、光彩辉煌、慷慨大方、血统高贵、子孙满堂的第一。他们用身体或手臂、理智或拳头竞争，用夸张的炫耀、豪言壮语、吹牛皮、谩骂来竞争，用诡计和欺诈来竞争。按照我们的思维方式，靠作弊去赢赌博，就会使游戏的性质丧失殆尽，就会完全糟蹋了游戏，因为对我们而言，游戏的本质是遵守规则，也就是公平竞争。然而古代文化却证明，我们这种道德判断未必就正确，流行的口头传说也提供了同样的证明。在野兔和刺猬的寓言里，完美的角色留给了弄虚作假的刺猬。许多神话英雄取胜依靠的也是诡计花招或外来帮助。珀罗普斯（Pelops）贿赂俄诺马俄斯（Oenomas）的驭手，才把蜡针放进马车的车轴[4]，伊阿宋（Jason）和忒修斯（Theseus）凭借美狄亚（Mdea）和阿里阿德涅（Adriadne）的帮助，才经受住了考验[5]。君特（Gunter）的胜利有赖于西格弗里德（Siegfred）[6]。《摩呵婆罗多》里的柯拉瓦斯（Kauravas）依靠掷骰子作弊取胜。弗雷亚（Freya）违规欺骗沃坦人（Wotan），把胜利拱手送给伦巴德人（Langobards）[7]。《埃达》[8]神话中的埃塞斯（Ases）神族违背了他们对巨人立下的誓言。[9]靠作弊智胜他人已经成为竞争的主题，这也是游戏的主题。[10]

游戏与严肃的界限是模糊的，股票交易所用“玩”或“赌博”来表现投机的谋略就是非常有力的证明。轮盘赌的赌徒爽快地承认，他是在玩；股票经纪人却不会承认他是在玩。他硬是要说，靠股价涨落的小小机遇买卖股票，是正经事业的一部分，至少是商业生活的一部分，

而且是社会的经济功能。在这两种人身上，起作用的因素都是盈利的希望。不过一般来说，赌徒承认纯粹的运气（虽然赌博机里也设置了各种“系统”），与此相反，玩股票的人以幻想欺骗自己，认为他可以计算股市的走势。无论如何，两者的心态几乎没有丝毫的差别。

在这个方面值得注意的是，在冀望未来成功的商务合同中，有两种是直接产生于赌博的。所以游戏和游戏的兴趣究竟谁先谁后的问题，是一个鸡生蛋蛋生鸡的问题，仍然是一个悬而未决的问题。我们看到，在中世纪晚期的热那亚和安特卫普，出现了人寿险，这就是一种形式的打赌，以将来非经济性质的不测事件为条件的打赌。赌博的例子有：“赌生死，赌生男生女，赌航行和朝觐的结果，赌各种地区、地方或城市的攻守。”（文献1）这一类合同虽然带有纯商业的性质，但它们还是反复被当作非法的赌博而明令禁止，查理五世就坚决禁止这类合同。（文献2）在新教皇的选举期，也有人搞赌博，就像我们今天的赛马一样。（文献3）直到17世纪，人寿险还是被叫作“打赌”。

人类学日益清楚地证明，古代的社会生活通常是建立在对抗和对立基础上的，古人的精神世界完全和这种深刻的二元对立相对应。这样的迹象随处可见。部落分为对立的两半，人类学家称之为“联族”（phratria），他们靠最严格的族外婚分隔开来。不同的图腾使两个联族进一步隔离。图腾这个术语是人类学家不经意间使用的行话，不过对于科学研究来说倒是挺方便。一个人可能叫作渡鸦人或乌龟人，他由此而得到一整套义务、禁忌、习俗和崇拜对象，这一套东西与渡鸦或乌龟联系在一起。这两个联族的关系是竞争和对抗的关系，与此同时，他们又互相帮助，互相提供友好的服务。他们仿佛共同制定了部落的公共生活，举行无休无止的仪式，而且仪式是严格制定、刻板遵守的。这种二元格局把部落分裂为两半，而且渗透到他们整个的观念世界和幻想世界。芸芸众生、万事万物各有其位，或在这一边，或在那一边，于是整个宇宙的构架就建立在这个分类基础上。

和部落的二元对立一样，两性也是二元对立的，就像中国人用阴阳表达宇宙的二元对立一样。阴阳交替合作，维持生命节律。有人认为，作为这些体系的阴阳对立起源于部落里实际的分割，少年和少女

分为两个群体，只有等到隆重的节庆时，他们才见面，用仪式形式来求爱，用对歌对舞的方式来表达倾慕之情。

在这些节日里，部落的两个“联族”、两性之间的竞争精神达到高潮。各式各样的节日竞赛活动在古代中国的教化作用，远远超过了在其他文化里所起的作用，葛兰言（Marcel Granet）对此做了清楚明快的阐述。他对中国古代仪式性诗歌进行人类学解读，他对中国早期文化的描绘简单明快、令人信服、科学准确。

他笔下的中国文化滥觞期是这样一幅景象：乡村的氏族用竞赛举行节日庆典，比赛的目的是企望多子多福，五谷丰登。众所周知，这样的观念潜隐在大多数原始的仪式之中。每一种仪式都顺利完成，每一场游戏或竞赛都取得了胜利，每一次祭礼都得到吉兆；古人深信，他们的氏族得到了上苍的恩惠和保佑。祭礼或傩舞圆满结束时，万事大吉，上苍站在我们一边，宇宙秩序得以捍卫，我们和别人的社会福利都有了保障。当然，今天的我们不能把这样的感情想象为一连串理性推导的结果。更确切地说，这是一种生命体验，满意的感情结晶的信仰，信仰在脑子里成形。

根据葛兰言的记述，男人在他们聚居的房子里庆祝冬至，这带有明显的戏剧性。在极端兴奋和陶醉的气氛中，他们戴上面具，模拟动物跳舞，他们狂呼乱叫，大吃大喝，打赌，变戏法，表演惊人的本领。女人被排除在外，但阴阳二元对立的性质仍然可见。庆典的效果有赖于两个团队的竞争和有规律的交替。参与者主宾各一组。一组代表阳，也就是太阳、温暖和夏天；另一组代表阴，也就是月亮、寒冷和冬天。

然而，葛兰言的结论大大超越了这个范围。他不仅仅描绘了田园牧歌的图景，抒情诗一般的浪漫，也不仅描绘了纯自然背景下分散居住的部落生活。部落酋长兴起，小国寡民的部落遍布广袤的中国土地；随后，在这些原初的、简单的二元对立的小部落、小氏族的基础上，若干氏族或部落又组成联盟以互相竞争，一个新的体制随即诞生；不过这些联盟仍然以节庆和仪式来表现他们的文化生活。这些季节性竞赛起初在部落内的联族之间进行，后来在部落之间进行，通过

这些竞赛，社会等级体制应运而生。竞赛中获胜的勇士赢得崇高的威望，这就是中国封建制度的滥觞，漫长的封建制度长期支配中国社会。葛兰言说："竞争的精神激发了男人社团的活力，使他们在冬季节庆的竞赛中载歌载舞，社会的发展肇始于此，国家的形态和制度由此发端。"（文献4）

葛兰言认为，中国后来的等级体制全都来源于这些原始的习俗。即使我们不完全跟着葛兰言的思路走到底，我们也必须承认，他用如椽之笔证明，竞赛原理在中国文明的发展过程中所起的作用，远远超过了竞赛在希腊世界所起的作用。他证明，游戏的性质在中国比希腊表现得更加淋漓尽致。这是因为，在古代中国，几乎每一种活动都呈现出仪式性竞赛的形式：涉水、登山、伐木、采花都表现出游戏的成分。有这样一种典型的传说，一位英雄的王侯以神奇的威力和惊人的壮举征服他的对手，证明他技艺超群、无与伦比。一般来说，比武的结局总是以对手的死亡告终。

我们要强调指出的是，虽然这些神奇、致命而惨烈的战斗各不相同，但它们仍然归属于游戏的领域。只要我们把中国传统神话或英雄形式的较量和今天世界各地活跃的竞赛比较，这个结论就更加清楚了。在今天的春秋两季，世界各地仍然可以看到男女赛歌竞技的场景。葛兰言根据《诗经》研究古代中国这方面的节庆时，提到日本类似的节庆。安南学者阮文怀（Nguyen van Huyen）研究了安南的节庆；直到最近，这些习俗还很盛行。他用法文撰写的一篇论文做了很好的描述。（文献5）在这本书里，我们发现自己沉浸在游戏的氛围之中：对歌、玩球、求爱、问答游戏、猜谜、智趣游戏等，全都是男女之间活泼的竞赛形式。这些对歌是典型的游戏产物，有固定规则，变化多样的重复和问答。凡是想要寻求游戏和文化显著关系的人，无不能从阮先生的书里找到大量的例证。

这一切形式的竞赛反复揭示了竞赛与仪式的关系，参与者相信，对于四季平安、五谷丰登和全年的丰衣足食，它们是不可或缺的保证。

古人认为，竞赛或表演的结果都能影响自然的运行。既然如此，

获得这种结果所凭借的究竟是哪一种竞赛就无关紧要了，重要的是获胜本身。对获胜者而言，每一场胜利代表的意义是善的力量战胜了恶的力量，也就是善对恶的胜利，同时它又使群体得救。胜利毕竟代表着得救，而且使得救产生奇效。于是，纯粹靠运气的游戏就产生善的结果，而且力量、技巧、智谋起决定作用的游戏同样产生善的结果。好运可能有神圣的意义；掷骰子也可能象征并决定着神助的力量。掷骰子也可能像其他形式的竞赛一样有效地感动神祇。实际上，我们可以再进一步说，对人的精神而言，幸福、好运和命运似乎很接近神界。为了维持这些心理联想，我们现代人只需要回想，我们年轻时玩的那些不灵验的求签算卦，就容易明白了，其实我们并不相信那一套东西。而且我们还看见，心态非常平衡、丝毫不搞迷信的成年人，有时候也求签算卦。一般来说，我们并不给这些占卜术赋予重要的地位，文献里很难得发现这些徒劳无益的举动。不过我给你举一个例子。在托尔斯泰的《复活》里，有一位法官出庭时默默地对自己说："如果我今天走到座位时的步数是双数，我就不会肚子疼。"

许多民族掷骰子的游戏是他们宗教信仰的一部分。（文献6）有时，联族社会的二元结构反映在两种颜色中，他们赌博用的游戏板和骰子是两种颜色。梵语词dyutam把打斗和掷骰子两种意义集于一身。古印度人的骰子和箭镞有惊人的相似之处。（文献7）在《摩呵婆罗多》里，世界被想象成一场掷骰子的游戏，湿婆[11]与神后一道玩骰子。（文献8）四季（rtu）用6个神来表现，他们玩的骰子是金骰子和银骰子。日耳曼神话里也有一个神用游戏板玩骰子的游戏：当世界创生时，这6位四季神聚集起来玩骰子；世界毁灭之后再生时，复活的埃塞斯（Ases）神将要找到他们起初玩过的游戏板。（文献9）

《摩呵婆罗多》的主要情节围绕掷骰子展开，这就是坚战王（Yudihistira）与考罗伐（Kauravas）玩的游戏。赫尔德（G.J.Held）[12]从这里演绎出民族学的结论（见上述文献6和7）。对我们而言，饶有兴趣的是游戏的场所。一般来说，它只是一个简单的、画在地上的圆圈（dyutamdalam）。然而这样一个简单的圆圈却具有神奇的意义。他们画得很小心，用尽一切防范措施对抗欺诈。除非他们履行了一切义务，游戏者是不允许离开圆圈的。（文献10）不

过有时，他们也临时搭建一个游戏厅（sabha），这样一个游戏厅是神圣的场地。《摩呵婆罗多》用一章的篇幅描写游戏厅的搭建过程，般度五兄弟（Pandavas）将要在这里与他们的对手鏖战。

由此可见，碰运气的游戏自有其严肃的一面。塔西佗[13]看见日耳曼人一本正经地掷骰子而大惊小怪，实在是他的败笔。赫尔德从掷骰子的神圣意义得出了这样的结论：古代文化里的比赛不应该叫作游戏。（文献11）我对他的结论倾向于持坚决否定的立场。刚好相反，掷骰子就是游戏，正是这样的游戏性质使它在仪式中占有非常重要的地位。

古代社会文化生活中的竞争性基础刚刚才揭开了一层面纱。有人对不列颠哥伦比亚印第安人部落的夸富宴[14]做了非常精确的描绘，丰富了民族学的资料。[15]最典型的形态是夸扣特部落举行的冬宴。那是非常隆重的盛宴，两个对立的联族馈赠礼物，极其夸耀，仪式隆重，规模宏大，目的是要显示自己占上风。唯一指望的回馈是受礼人有义务礼尚往来，在适当的时候举行盛宴回请，并且尽可能超过上一次的盛宴。这种奇怪的馈赠节庆在整个社群的生活中占有支配的地位：这就是他们的仪式、法律和艺术。任何一件重要的事件都是举办夸富宴的好时机——婚丧娶嫁、成丁仪式、文身、修墓等。酋长建房、立图腾柱要宴请。在宴会上，各家各族使出浑身解数，唱神歌，展示面具，巫师表演祖先圣灵附身。不过画龙点睛之笔还是广散礼物。东道主几乎把整个氏族的财产挥霍一空。然而，既然参加了宴会，另一个氏族就承担了回请的义务，而且其规模还要更大。倘若它搞不起更大的排场，它就会声名扫地，它就会失去尊严、族徽和图腾柱，它就会失去民事权利和宗教权利。这一切的要义是，部落的财产以一种冒险的方式在有“身份”的家庭间流动。据信，最初的夸富宴是在两个对立的族外婚联族中进行的。

在重要的夸富宴中，东道主不仅要用慷慨馈赠来证明自己优越，更加引人注目的是他还要大量毁坏自己的财物，显示没有这些财产他也活得很好。而且，重要的销毁要在戏剧性的仪式中举行，同时他还要傲慢地向对手发出挑战。这种仪式往往采取竞赛的形式：如果一位酋长摔烂一把铜壶，烧毁一堆毯子，砸烂一只独木舟，他的对手将不

得不销毁同样多的财富，甚至是更多的财富。他会用挑战的方式把砸烂的铜壶送到对手的家里，或把它作为光荣的标记向大家展示。夸扣特人的近亲特林吉特（Tlinkit）部落有这样一个故事，如果一位酋长要羞辱一位冤家，他会杀死若干奴隶，于是冤家为了复仇就不得不杀死同等数量的奴隶甚至是更多的奴隶。（文献12）

这种夸富宴，以无节制慷慨馈赠的形式展开竞争，而且以轻率地大量销毁财产作为高潮；世界各地或多或少还能看到明显的蛛丝马迹。马塞尔·莫斯指出，美拉尼西亚人保留着夸富宴的习俗。在《论馈赠》一书里，他在希腊文化、罗马文化和古日耳曼文化里找到了类似的习俗。葛兰言发现古代中国传统里有馈赠和销毁财产的竞赛。（文献13）在伊斯兰之前的阿拉伯半岛，这两种习俗在一个特别的名目下合流。这些习俗叫mu'aqara,mu'aqara是动词aquara的名物化形式，古代的词典没有民族学资料的依据，所以对这个词做了不太准确的解释："以砍去骆驼四掌的方式来争夺荣誉"。（文献14）马塞尔·莫斯将赫尔德展示的主题做一个简洁的概括："《摩诃婆罗多》是一个巨型夸富宴的故事。"

夸富宴和与其相关的习俗的核心是获取胜利、炫耀优越、争夺荣誉和威望，最后且重要的一个目的是复仇。所有的夸富宴都是这样，无一例外。即使东道主只有一个人，赴宴者总是有两个对立的群体，联系他们的纽带是仇恨和友谊兼而有之的精神。双方争夺财富或权势，目的仅仅是在炫耀优越性的过程中去寻求乐趣，总之是为了追求荣耀。根据博厄斯[16]的记述，在玛玛勒卡拉（Mamalekaka）部落酋长的婚礼上，客队宣布"已做好准备打架"，这就是说，在婚礼结束时，准岳父将要把新娘送给酋长。（文献15）事实上，婚宴的程序中就有"打架"的成分，有考验和牺牲的因素。庄重的气氛贯穿始终，仪式以对歌和戴面具起舞的方式进行。仪式的规矩非常严格：即使最小的疏忽也会使整个婚礼废于一旦。咳嗽发笑都可能遭到严惩。

笼罩在仪式上的精神世界是荣誉、浮夸、吹嘘和挑战的世界。表演者栖身于尚武和英雄主义的世界中，闪亮的名字、精美的盔甲、荣耀的血统因此被放大并得到凸现。这个世界不是平常劳作操心的世界，不是精心追求利益和有用物品的世界。人们的渴求转向群体的威

望、更高的地位、优越的标记。特林吉特部落里的两个对立的联族用一个词来表达他们的关系和义务，意思是“表示尊敬”。他们的关系不断变成互相服务、交换礼品的实际行动。

就我所知，人类学对夸富宴的解释主要是通过巫术观念和神话观念。洛克尔（G.W.Locker）的书《夸扣特人宗教里的蛇》（The Serpent in Kwakiutal Religion）提供了一个非常典型的例子。

夸富宴和部落里的原始宗教存在着密切的关系，这是毫无疑问的。人与神的交流、成年礼、人与动物的同一性——这一切典型的观念都常常在夸富宴里得到展示。然而，这并不妨碍我们把它们当作社会现象来理解，它们并不局限于任何特定的宗教体制。只需要设身处地，就可以想象那种被原始冲动和刺激主导的社会；然而，到了文明开化阶段，这样的冲动和刺激就成为童年时代特有的现象。集体的荣誉，对财富、慷慨、信赖和友谊的钦羡，这样的感情能最大限度地激励原始社会。这样的社会强调挑战、打赌、“敢作敢为”、竞争、冒险，看重对物质价值的漠视，以此显示自己永恒的光荣。总之，夸富宴的精神很接近少年人的思想感情。竞赛与真正的、组织严密的夸富宴仪式可能有密切的关系，除此之外，馈赠或销毁自己的财产从心理学的角度说是完全可以理解的。之所以说这样的例子未必建立在特定宗教体制之上，其原因就在这里。莫尼尔（R.Maunier）描述了这样一个例子，他取材于若干年前埃及报纸上的一篇报道。两个吉卜赛人发生了争吵。为了解决争端，它们郑重其事地把全部落的人请来见证，然后各自动手宰羊，随后又烧毁了各自的钞票。最后，其中一人眼看自己即将输掉这场比赛，急忙决定立即卖掉他的6匹毛驴，以便用这批驴子卖得的钱来战胜对方。他回家去牵驴子时，遭到妻子的反对，于是他就用刀把妻子捅死。（文献16）在这场悲剧里，我们面对的感情显然和一时冲动爆发的感情是截然不同的。显然这是一种仪式化的习俗，且用一个专有词来表达，莫尼尔称之为吹嘘夸耀（vantardise），这个法文词似乎和上述砍骆驼脚习俗的那个词mu'aqara是非常近似的。我们没有理由在这里寻找什么特别的宗教基础。

我认为，潜隐在夸富宴这些稀奇古怪的习俗之下的是一种挑战的

本能，仅此而已。首先必须把它们看成是人需要打架的暴力表现。只要承认这个事实，严格地说，我们就可以把这种本能叫作“游戏”——严肃的游戏、致命的游戏、血腥的游戏、神圣的游戏，无论叫什么游戏，总之就是游戏，在古代社会，这是提升个人和集体威望和权势的游戏。毛斯和达维（Davy）早就指出了夸富宴的游戏性质，不过他们完全是从另一个角度来看问题。毛斯说：“夸富宴是一种游戏，证明优势的游戏。”达维从司法的角度看问题，只关心它滋生法律性质的一面，它把搞夸富宴的社群比喻为赌窝。在这样的赌窝里，打赌和挑战的结果使有的人名声大噪，使大宗的财富易手。赫尔德的结论是，掷骰子和原始的棋类游戏并非真正的赌运气的游戏，因为它们属于神圣的领域，是夸富宴原理的表现。与此相反，我倾向于把他的论点颠倒过来说，它们之所以属于神圣的领域，恰好是因为它们是真正的游戏。

利维[17](Livy)抱怨奢侈而挥霍的公众游戏堕落为疯狂的对抗。（文献17）克娄巴特拉[18]把珍珠溶化在醋里而比安东尼[19]略胜一筹。勃艮第的菲利普公爵（Duke of Bergundy）在里尔举行盛大宴会，压倒此前诸位贵族举行的一切宴会，赴宴的美食家们陶醉在砸玻璃杯的仪式里。可以说，这一切例子展示了适用于其时代和文明的夸富宴精神。如果我们不用夸富宴这种人类学家才用的专业用语，而是把它当作人类一种基本需求的最发达最明显的表现形式，那不是更名副其实、简单明快吗？我宁可把这种基本需求叫作为荣耀而进行的游戏。夸富宴这样的专业用语，一旦作为科学术语被广泛接受，立即就变成一个标签，成为归档的文件，最后还需要人去做出解释。

马林诺夫斯基在其大作《西太平洋上的航海者》（Argonauts of the Western Pacific）里，根据他对特罗布里恩岛民（Trobiand Ilslanders）及其美拉尼西亚群岛的邻居的观察，极其生动而详细地描绘了交换物品的“库拉制度”（Kula）。此后，世界各地发现的“馈赠仪式”的游戏性质就非常清楚地浮现出来了。“库拉”是一种仪式隆重的航行，在特定的时间从新几内亚以东的一个群岛出发，分头向两个相反的方向前进。目的是互相交换物品。相关的部落把对自己没有经济价值的日用品或工具送给他人，这些对自己无用的东西他人却视之为

宝贝，或心爱的装饰品。这些物品是贝壳做的红色项链和黑色手镯。许多宝贝上刻有名字，就像西方历史上有名的宝石。凭借这样的制度，它们从一群人传递到另一群人，第二群人又有义务在特定的时间内把它们传递给下一批人，这就是“库拉制度”的交换链条。这些物品具有神圣的价值，有巫术的魔力，各有其历史，说明它们是如何赢得的，如此等等。其中一些宝贝珍贵无比，它们被送进这个礼品交换圈时，必然会引起轰动。[20]整个过程伴有各种各样的仪式，其间还有盛宴和巫术，笼罩着互有义务、互相信赖的气氛。殷勤的款待比比皆是，仪式结尾时，人人都感到心满意足，得到了应有的荣耀。航海本身要冒很大的风险，且往往险象环生。所有部落的全部文化珍宝都和“库拉”制度紧紧相连，进入循环的物品包括独木舟的装饰品、诗歌、荣誉标记和礼貌习俗。有些人交换有用的物品也依靠“库拉”航行，但是交换有用物品的事情仅仅是偶尔为之。在这个制度中，美拉尼西亚群岛的巴布亚人具有如此高贵的游戏的形态，其特征如此之纯粹，世界上再也找不到比它更典型的古老游戏了。竞争的形式如此纯洁，白璧无瑕，它似乎胜过文明程度高得多的民族类似的习俗。在这个神圣礼仪的根子里，我们明白无误地看到，人类享受美好生活的需要是永不磨灭的。除了游戏之外，再也没有其他办法能满足这种需要。

从童年时代的生活到文明的最高成就，人们追求完美的最大刺激是渴望赞扬，渴望受人尊敬，个人是这样，全社会也是这样。赞扬别人也就是赞扬自己。我们想因为自己的美德而受到尊敬，我们渴望因为做好事情而感到满足，做好一件事情就要比别人做得更好。为了出类拔萃，我们必须证明自己优秀。为了获得他人认可，就要让他人看见自己的美德。竞争有助于证明优势何在，古代社会尤其需要竞争。

当然在古代的时候，值得人尊敬的美德不是抽象的概念，不是用上苍规定的戒律衡量的那种完美的道德。美德这个概念在古日耳曼语里的含义到现在还在通用，它和事物的个性特征（idiosyncrasy）这个词还纠缠在一起。德语的Tugen（荷兰语是deugd）对应动词taugen（荷兰语是deugen），意思是适合、够格，是货真价实、名副其实。这也是希腊语areteh和中古高地德语tugend的意思。万物皆有

其美德areteh，这是它独有的德性。[21]一匹马、一条狗、一只眼睛、一把斧头、一张弯弓——各有其德行。力量和健康是身体的德行，智慧和聪敏是头脑的德行。从词源上来看，希腊语的areteh和aristo同出一源：意思是最佳、最优秀。（文献18）

男人的美德是一套使他够资格参加战斗和统率军队的本事，其中占据高位的美德是慷慨、智慧和公正。对许多民族来说，这是很自然的，美德这个词来自阳刚气质或“大男子气概”，拉丁语就用virtus这个词。Virtus是长期保存“勇气”的意思；实际上，直到基督教思想成为主导思想之后，“勇气”的意义才丧失。阿拉伯语的muru'a和希腊语的areteh一样，包含一整套语义：力量、勇气、财富、权利、善政、道德、文雅、彬彬有礼、宽宏大量、慷慨大方、品行完美。一切健康的古代社会都建立在勇武者和高尚人的部落生活上，所以尚武和侠义的理性必然会蓬勃发展，希腊、阿拉伯、日本或中世纪的基督教世界莫不如此。阳刚之气的美德理想总是离不开这样的信念：正当的荣誉必须得到公众的承认，必要时还得用武力来维持。甚至亚里士多德也把荣誉称之为“给美德的奖赏”。（文献19）当然，他的思想远远超过了古代的文化水平。他不认为荣誉是美德的目的或基础，而是认为荣誉是美德的自然计量标准。他说：“人们渴望荣誉，那是为了使自己相信自己的价值，自己的美德。他们渴望得到精明善断者的尊重，渴望由于自己真正的美德而受到别人的尊重。”（文献20）

由此可见，美德、荣誉、高贵和光荣一开始就进入了竞争的领域，也就是游戏的范围。门第高贵的年轻勇士的生活，是始终不断自我修养的生活，他们要为勇士的荣誉而不断奋斗。《荷马史诗》的名句完美地表达了这个理想：“永远做得最好，永远胜人一筹。”因此，《荷马史诗》的重要意义不在于英雄的战绩，而是在于英雄的完美（aristeia）。

起初为贵族生活而训练，接着为适应城邦生活而训练，最后走向为服务城邦而训练。这里的美德尚未完全伦理道德化。其首要意思仍然是公民够资格承担为城邦工作的任务，最初通过竞赛的训练仍然占有很大的分量。

高贵建立在美德的基础上。从一开始，这样的关系就隐含在这两个观念中，而且贯穿在它们演化的过程中。不过美德观念逐渐获得了另一个内容：它上升到伦理和宗教的层次。起初，贵族只需要勇敢，只需要证明自己的荣誉名副其实，就可以达到美德的标准。可是如今，如果他们想证明自己能担当重任，且名实相符，他们就必须吸收更高标准的伦理和宗教，以此丰富侠义尚武的理想（不过这样的努力在实践中往往是令人扼腕的！）。否则，他们就只能靠虚浮、华丽和彬彬有礼的外表来获得自我满足，那只是名不副实的高尚生活和白璧无瑕的荣誉。那无处不在的游戏成分，本来应该是他们锻造自己修养的因素，如今却成为虚有其表的外观和展示了。

高贵者靠力量、技能、勇气、风趣、智慧、财富或慷慨来显示自己的“美德”。如果缺乏上述美德，他们还可以靠言辞的较量来显示自己的优势，换句话说，他们可以靠颂扬自己胜过对手的美德，也可以请诗人或使者担任捉刀人。这种吹嘘自己美德的竞赛很容易构成对对方的轻慢，并反过来成为一种比赛。这样的吹牛和嘲弄遍布各种各样的文明，实在是引人注目的现象。它们具有的游戏性质是不容争辩的：只需要想想小孩子那些恶作剧，你就可以把这些诋毁别人的比赛看成是游戏的形式。尽管如此，我们还是需要仔细区别两种形式的比赛，一是比较正式的自夸和嘲弄别人的比赛，一是战前常见的虚张声势，虽然两者的界限是很难划清的。根据古代中国文献记载，两军对垒的战斗常常混杂着吹嘘自己、羞辱对方的叫骂，或体谅他人的义举，或恭维对方的赞辞。与其说是刀兵相见的战争，不如说是道德武器的较量，是荣誉受到玷污而引起的冲突。（文献21）所有这些举动都具有特殊的含义，或者是羞辱，或者是玷污，有些还具有非常独特的含义。因此，在罗马历史的黎明期，瑞摩斯以鄙夷不屑的态度跨过罗穆卢斯修建的城墙[22]；根据中国的军事传统来看，这就是不得不还手的挑战。在另一种战前对骂的例子里，将军策马直抵敌营大门，不动声色地用马鞭默数敌营栅条。（文献22）法国人也有类似的传统，莫城（Meaux）的市民站在城墙上岿然不动，攻城者的大炮响过之后，他们用手掸掉帽子上的灰尘。本书在稍后论述战争的竞赛成分甚至游戏成分时，我们将回头审视诸如此类的例子。我们目前的兴趣

是常规的舌战（joute de jactance）。

毋庸赘言，这些习俗和夸富宴的习俗有密切的关系。在下文引述马林诺夫斯基的报告里，我发现了夸口比赛和财富竞赛（也可以称之为“挥霍比赛”）的中间形式。同时，对特罗布里恩的岛民而言，食物的价值不仅仅在于其实用，食物还是显示财富的手段。酋长用薯蓣藤修建的房子（yam house）使人从外面一望而知其质量，你能窥视里面储藏的水果；透过梁柱的空隙，你可以把他的财富猜个八九不离十。最好的果实饰以边框，边框涂上装饰油漆，挂在室外墙上。在高级酋长居住的村子里，村民用棕榈叶把自己的储藏室遮盖起来，避免与酋长竞争。（文献23）在中国的传说里，我们也发现这一类习俗的回声。暴君商纣王命人将食物垒成山，让马车驰骋，又命人挖酒池在池上泛舟。（文献24）

在中国，为荣誉而进行的竞争也可以倒过来变成礼貌的竞赛。用“礼让”的精神（字面意思是“让”人），你能文质彬彬地使对手解除武装，并且使对手也不得不表现出辞让的精神。这种竞相礼让的精神形成了一套仅见于中国的特定程式，不过我们在世界其他地方也能看到类似的礼节。（文献25）我们不妨称之为倒置的夸口比赛，因为这种礼节深藏着对自己荣誉极端的尊重。

粗话和骂人的比赛在前伊斯兰的阿拉伯半岛相当普遍，它们和损毁财产的比赛关系密切，非常引人注目，这在夸富宴的仪式里也极为突出。我们在上文述及阿拉伯人砍骆驼脚的比赛，叫作mu'qara.mu'qara是动词的第三态，其基本意义是刺伤或毁伤，它还有这样一层意思：用粗话和恶语对攻。这使我们想起埃及吉卜赛人那个故事，他们毁坏财产的比赛叫作vantardise.阿拉伯语还有两个表示恶语相向的比赛及相关形式，这两个词是munafara和mufakhara.请注意，这三个词的构造方式是相同的。它们都是从所谓动词第三态派生出来的动名词。也许这正是整个事情最有趣的特征。这是因为阿拉伯语有一个特殊的动词形态，它可以给任何词根赋予竞争的意义，或在某一方面胜人一筹的意思。我几乎想要称之为动词词根的最高级形态。此外，从第三态派生出来的所谓“第六态”表达有来有往的意思。因此，表示计数、列举的动词词根hasaba就可以派生出muhasaba，

意思是用好的声誉进行的竞争；同理，表示数字上优胜、战胜的动词词根kathara就可以派生出mukathara，意思是用数字竞争。现在回头说munafara和mufakhara,munafara派生于“吹牛”的词根，mufakhara来自“战胜”“击溃”的语义场。

阿拉伯语的“荣誉”“美德”“赞誉”和“光耀”在语义上接近，就像希腊语对应的概念围绕arete这个词一样。（文献26）对阿拉伯人而言，最重要的概念是ird（英文最贴近的翻译是“荣誉”），其意义必须是极其具体的。体面生活的最高要求是必须卫护自己的荣誉，使之不被玷污。相反，你的对手总是想侮辱你，诋毁你的ird.和希腊人的情况一样，社会上和道德上的优势成为荣誉和光耀的基础，所以任何优势都是美德的成分。阿拉伯人以胜利和勇气而自豪，尤其为大家族或多子多福感到非常自豪，为他的慷慨、权威、力量、眼力或美发而感到豪情万丈。这一切构成他的i'zz,i'zza，即优异和卓越品质，其权威和威望由此而来。

你热情高涨地赞扬自己的i'zz时，同时贬损和嘲笑对手，这就叫hidija'。争夺荣誉的“吹牛”比赛（mufakhara）在固定的时间举行，每年一次，往往和庙会期间、朝觐之旅结束后同时举行。两组人遭遇时，竞赛总是以争夺荣誉开始。双方各有一位发言人sha'ir，他扮演重要的角色，往往是一位诗人或精于口才的人。这个习俗显然具有仪式的性质，其功能是维持社会紧张的状态，以凝聚力维系伊斯兰之前的阿拉伯文化。不过伊斯兰反对这种古老的习俗，赋予它一种新的宗教趋势，或使之简化为一种彬彬有礼的竞赛。在伊斯兰来临之前，争夺荣誉的竞赛往往以凶杀和部落战争结束。

争夺荣誉的“吹牛”比赛（munafara）主要采取这样的形式：两帮人在法官或仲裁人的面前辩论谁更荣耀。mufakhara这个词的动词词根有断定和判断的意思。首先决定要押的赌注，或辩论的题目，比如谁的血统最高贵？胜出的一方得到100头骆驼的奖赏。（文献27）就像法庭上打官司一样，双方轮流站起坐下，为了使断案的过程好看，各方都有宣誓不作假的证人支持。到了后来的伊斯兰时代，法官常常拒绝受理案子，他们讥笑诉讼双方“是渴望不幸的傻瓜”。有时，争夺荣誉的竞赛用说唱韵文的形式举行。为此而建立的俱乐部首先搞一场

争夺荣誉（match of munafara）的竞赛，然后搞一场互相辱骂（match of mufakhara）的竞赛，不过这样的竞赛往往以刀剑收场。（文献28）

希腊传统里也残存着许多仪式节庆中搞污名的竞赛。有人认为iambos这个词原来有“嘲笑”的意思，尤其指公开演出的讽刺小品和黄色下流的歌曲，这些表演往往是得墨忒耳[23]和狄俄尼索斯[24]庆典欢宴的组成部分。据说，阿克罗库斯[25]辛辣的讽刺诗就是从这种公开的贬损中得到灵感的。于是，起初作为远古仪式习俗的抑扬格诗歌，后来变成了公开场合批判的工具。再者，在得墨忒耳神和阿波罗神的欢宴上，男男女女用互相嘲弄揶揄的歌曲比赛，也许，诽谤女性的文学主题即由此而来。

同样，古日耳曼传统里也有这种谩骂比赛的迹象。有一个《阿尔伯因在格皮迪宫廷》（Alboin at the Court of Gepidae）的故事，显然是勃卢斯·迪亚科努斯（Paulus Diaconus）从古代史诗中抢救出来的。（文献29）伦巴德部落的酋长们应邀到格皮迪国王的宫廷去赴宴。国王哀叹儿子图利辛德战死在伦巴德人手下时，他的另一个儿子站起身来，辱骂奚落伦巴德人，诱使他们较量。他骂伦巴德人是白蹄子的母马，骂他们臭气熏天。一个伦巴德人应声反驳说：“你到阿斯菲尔德战场去瞧瞧就知道，你说的‘母马’是多么勇敢，你兄弟就像驽马的尸骨撒落在草地上。”国王唯恐两人格斗，便出面制止。“于是，宴会在皆大欢喜的气氛中结束。”最后这句话清楚揭示了这场争吵的游戏性质。这无疑是谩骂比赛的一个例子。古北欧文学有一个词mannjafnaar表示人与人的较量。这是欢宴的元素，正如竞赛是发誓赌咒的必要元素一样。奥瓦尔·奥德（Orvar Odd）的传奇故事详细地描绘了这样的较量。他隐姓埋名做客外国宫廷，用脑袋打赌喝酒，声称要让国王的两位手下甘拜下风。觥筹交错之中，他神吹自己的神勇武功，说出生入死的是他，而不是对手，因为对手在火炉边上，手拥红粉佳人，享受可耻的安宁。（文献30）有时，两位国王比赛神吹，以战胜对手。《埃达》（Edda）神话中的一首诗歌Harbardslojod，描绘的就是雷神托尔（Thor）与性爱女神奥丁（Odin）的竞赛。（文献31）同一类的还有洛基[26]与埃西斯（Eses）在酒宴上的争辩。

（文献32）他们豪饮争辩的大厅被称之为“太平圣地”，这一切竞赛的游戏性质由此可见一斑。在这里，说什么都可以，就是不准用暴力伤害任何人。虽然这些例子经过后世加工改写了主题，但是其远古的仪式背景实在是太明显，所以不能被视为后来的诗歌创作。古苏格兰盖尔语里，有两个关于厄尔斯武士（Erse）的传说，一是麦克达托（MacDatho）的猪猡，一是布里克里乌的宴会（Feast of Bricriud）[27]，它们表现的也是类似的主题：“人与人的较量。”德·弗里斯（De Vries）丝毫不怀疑这个主题的宗教来源。（文献33）哈罗德·哥姆森（Harald Gormssom）听到一句讥讽话就想远征冰岛，以示惩罚。这就清楚地说明，古人是多么重视这种谩骂和诋毁的主题。

英国传奇故事《贝奥武甫》[28]里的主人公做客丹麦宫廷时，昂菲尔德（Unferd）嘲弄他，要他说一说他过去的战功。古日耳曼语里有一个词形容这一种自吹和咒骂的仪式，它既可能是武斗挑战的前奏，也可能是宴会中娱乐的一部分内容。日耳曼人把这种仪式叫作gelp或gelpan.后者是代名词，它在古英语里的意思是光荣、吹嘘、傲慢等；在中古高地德语里，它的意思是喧闹、嘲弄、鄙视。现在的英语词典还给yelp标注这样的古义：“鼓掌、赞誉”，如今它只剩下一个意思：狗的吠叫。yelp在古英语里的意思是“自负”。[29]

古法语和古英语gelp、gelpan对应的词是gab和gaber，词源不详。gab的意思是嘲弄和讥笑，尤其是用作打斗前奏或宴会内容的一部分。gaber被认为是一种艺术。在君士坦丁堡做客时，宴会完毕，查理曼大帝[30]和随行的12位骑士发现，卧榻已经准备就绪。躺下之后，查理曼大帝建议，入睡之前来一番艺术表演，并带头献艺。随即轮到罗兰德，他欣然应声说：“让雨果王借我号角，我站在城外，使劲吹响，城墙将被吹走。如果国王向我进攻，我将拧着他飞快地转圈，使他的貂皮衣飞得无影无踪，使他的胡须着火燃烧。”（文献34）

杰弗洛伊·盖马尔（Geffroi Gaimar）用韵文编纂的英格兰国王威廉·卢弗斯（W.Rufus）编年史显示，国王也喜欢和沃尔特·泰雷尔吹牛；在纽弗里斯特比武时，沃尔特·泰雷尔给他致命的一箭，此前不久，他还和泰雷尔比试高低，互不相让。（文献35）到了中世纪，这

样的吹嘘和挖苦似乎降格为传令人在比赛前的表演。这些代理人夸耀主人的武功，赞美其门第，有时还嘲弄在场的女士们。大体上说，传令人是一个受鄙视的群体，是一群会吹嘘、喜游荡的家伙。（文献36）16世纪仍然流行这种吹嘘的艺术，时人把它当作社会娱乐；虽然它起源于古代的仪式，实际上它一直是娱乐。据说，安尤的公爵在传奇故事《阿马迪斯·德高尔》[31]里看到这样的游戏，决定和他的侍从玩这个游戏。但他手下的布西·德·安波伊斯不愿意和公爵顶嘴。于是他们就制定规则，人人一律平等，什么话都不应该视为不恭（正如北欧神话中洛基神启动的谩骂游戏一样）。然而，在公爵发起的游戏中，公爵的一方玩弄卑鄙的勾当，背信弃义的公爵使布西败下阵来。（文献37）

在我们的脑子里，竞赛作为社会生活的主要元素总是和希腊文明联系在一起。早在社会学和人类学意识到一般游戏成分非凡的重要性之前，雅各布·布尔克哈特就造了一个词“agonal”（竞赛），认为它是希腊文化的主要特征之一，描绘了它的重要意义。可惜他的知识准备使他还不能感觉到这种现象广泛的社会学背景。他认为，这种竞赛习俗仅见于希腊，其范围仅限于一段希腊历史。据他说，希腊历史的第一个阶段是“英雄”人的阶段，接下来是“殖民”人或“竞赛”人的阶段，继后的阶段是公元前5世纪和4世纪（这两个阶段没有特定的名字），亚历山大大帝之后是最后一个阶段，名叫“希腊化人的阶段”。（文献38）因此他所谓“殖民”或“竞赛”的阶段是公元前6世纪——也就是希腊那个殖民扩张的阶段和全国运动会的阶段。他所谓的“竞赛”是其他民族闻所未闻的那种冲动。（文献39）

布尔克哈特的观点受到经典语文学的局限，这是预料中的事情。他去世后才刊布的大作《希腊文化史》（Griechische Kulturgeschichte），是他19世纪在巴塞尔大学讲稿的结集。那个时候，普通社会学尚未问世，他还不能消化民族学和人类学的资料，实际上大多数资料才刚刚出现。然而，他的观点受到一个又一个学者的追捧，甚至直到今天。这的确使人感到不安。（文献40）维克多·艾伦博格（Victor Eherenberg）依然认为，竞赛原理是希腊特有的文化现象。他说：“对东方人而言，竞赛原理还是陌生的，令人反感的。”“我

们在《圣经》里搜寻不到对抗性竞赛的证据。”（文献41）我们在上文经常述及远东、《摩呵婆罗多》的印度和野蛮民族的世界，再浪费时间来批驳这些言论就没有必要了。《圣经·旧约》正好提供了一个说服力最强的例子，显示竞赛因素和游戏的关系。布尔克哈特承认原始民族和野蛮民族有竞赛的习俗，不过他对其重要性认识不足。（文献42）艾伦博格勉强承认，竞赛原理是普遍原理，但他同时又称之为“历史上无趣，没有意义”！他完全忽略为神圣的信仰或魔术而举行的竞赛，抨击他所谓的“对希腊史料采取民俗学的研究方法”。（文献43）据他说，竞争冲动“在希腊之外，难以成为社会里‘超越个人的力量’”。（文献44）写完这本书后他逐渐意识到，至少冰岛有类似于希腊传统的习俗，于是他宣布给冰岛的习俗赋予一定的意义。（文献45）

艾伦博格也追随布尔克哈特的意见，他集中研究“英雄”时代之后的“竞赛”时代，同时又承认“英雄”时代已经具有某种“竞赛”时代的特征。他认为特洛伊之战缺乏竞赛性特征，他说“武士阶级褪去英雄的色彩之后”，用“竞赛”取代英雄主义的客观需求才会出现，因此这个需求是一个比较年轻的文化阶段的“产物”。（文献46）他的意见或多或少是建立在布尔克哈特著名的警句上：“熟知战争的民族不需要竞赛。”（文献47）人们听见这样的预设，可能会觉得它有道理，但古代各时期文化却是另一回事，社会学和民族学证明，这种看法是绝对错误的。毫无疑问，在后来的几百年时间里，竞赛成为希腊生活的至上原则，神圣的运动会随之兴起，使奥林匹亚、苏伊士地峡、特尔斐和尼米亚各地的希腊人结为一体。然而事实始终是这样的：在此之前和之后的若干世纪里，竞赛的精神是希腊文化的主导元素。

古希腊运动会自始至终和宗教有密切的关系，即使在后来的时代里，它们和国民性质的运动会也保持了这样的关系，这是一望而知的特征。品达[32]讴歌盛大竞技会胜利的诗歌也属于丰收的宗教诗歌，实际上这些抒情诗正是他仅存的宗教诗歌。（文献48）

竞赛的神圣性质随处可见。斯巴达少年在圣坛前忍受痛苦的竞争热情，只不过是和成年礼相关的残酷考验的一个例子而已，世界各地的原始民族都有这样的考验。在品达的笔下，一位奥林匹克运动会获

胜者对着年迈祖父的鼻孔吹气，给他注入生命的活力。（文献49）

一般来说，希腊文明把竞赛分为公共或国民的竞赛、军事竞赛和司法竞赛，又分为力量、智慧和财富的竞赛。这样的分类似乎反映了希腊文化稍早一点的竞赛阶段。呈请法官断案的诉讼称之为“竞赛”，这不应该被认为纯粹是后来各个时代那种比喻意义上的竞赛，我们不应该接受布尔克哈特的那种观点。（文献50）刚好相反，希腊人把诉讼当作竞赛的观点应该证明，远古时代这两个观点有联系，我们将就此展开更加详细的论述。诉讼曾经是严格意义上的竞赛。

希腊人曾经有这样一个习俗：凡是有可能提供打斗机会的事情，他们都要展开竞赛。男子选美比赛是雅典娜节庆和忒修斯节庆必不可少的一部分。酒宴要举办歌唱、猜谜、熬夜和饮酒的比赛。即使饮酒比赛也不乏神圣的元素：开怀畅饮，喝烈性酒。亚历山大用体育竞赛和音乐竞赛庆祝卡拉诺斯[33]的死亡，给最能豪饮的壮汉颁奖，结果35位竞赛者当场死亡，稍后还有6人死亡，其中一位是获奖人。[34]顺便指出，暴饮暴食的比赛在夸富宴里也频频发生。

艾伦博格关于竞赛原理的概念太狭窄，导致他否认罗马文明所具有的竞赛原理，也可以说他给竞赛原理赋予了反竞赛的性质。（文献51）不错，自由人的竞赛在罗马所起的作用比较小，但这并不是说竞赛的元素在罗马文明的结构里全然没有。应该说我们面对一个非常独特的现象：竞争性冲动已经从早期的参与者身上转到观众的身上，他们观赏决斗者奉命上演的打斗，从这样的竞争中得到乐趣。毫无疑问，这个转折和罗马人游戏里深刻的二元性质有关系，因为这种代理人的态度在仪式里找到了适当的位置，竞赛者是代表观众在竞赛。角斗士的竞赛、野兽的角斗、驾马车比赛虽然由奴隶来完成，但它们丝毫没有失去竞赛的性质。每年在节庆期间举行的游戏，践行誓约而举行的游戏，通常是对死者的敬意，尤其是为了让众神息怒。稍有违反仪式的小小疏漏，非常偶然的干扰，都会使这个仪式失去价值。这就指明仪式行为的神圣性质。

罗马人这些角斗虽然血腥、迷信、不自由，但始终坚守着游戏这个单词里的一些精神，这样的角斗始终和自由、欢乐联系在一起。这

句话怎么理解呢？

我们又不得不再次回到竞赛在罗马文明的地位问题。根据布尔克哈特表达并由艾伦博格拾起的观点，希腊文明经过了以下几个阶段：首先是古典时期即所谓“英雄”时期，希腊凭借重大的战端和战争而崛起，但缺乏作为社会因素的竞赛原理。接着，国家在这些英勇的斗争中耗尽了精锐的实力，逐渐失去了英雄的脾气，社会开始向竞赛的方向漂移，于是在接下来的几百年里，竞赛成为主导社会生活的重要因素。正如艾伦博格所云，这是从“战斗到游戏”的转变。毫无疑问，从长远的观点来看问题，竞赛原理支配社会生活的现象必然要导致社会的腐朽。艾伦博格接着说，竞赛毫无意义的性质终将导致“生活、思想、行动中一切因素的性质荡然无存；使人对外来的冲动冷漠，使他们仅仅为了赢得一场游戏而耗尽国家的力量”。（文献51）这句话的最后一个判断很有道理，不过即使承认希腊社会有时退化到只剩下单纯的比赛激情，希腊历史总体上走的道路和艾伦博格假设的道路还是截然不同的。我们不能不用截然不同的方式来表述竞赛原理对希腊文化的意义。希腊文化既没有从“战斗到游戏”的转变，也没有从“游戏到战斗”的转变，希腊文化是在宛若游戏的竞赛中发展的。和其他任何地方的情况一样，游戏的成分从一开始就存在于希腊文化中并具有重大的意义。我们的出发点必须是儿童那样的游戏意识，它表现为各种形式的游戏，有些严肃，有些嬉闹，但全都扎根于仪式之中，并富有文化滋生力，它们使人对节律、和谐、变化、交替、对比、高潮等固有的需要以非常丰富的形式展现出来。和这个游戏意识共生的精神是为荣誉、尊严、优势和美妙而奋斗的精神。巫术和神秘力量、雄心壮志、音乐、雕塑和逻辑到来时的先兆，全都在高尚的游戏里寻求自己的形式和适当的表达。后来的一代人把经历过这种渴望的时代叫作“英雄”时代。

由此可见，文明的对立和竞赛基础自古以来就存在，因为游戏比文明的历史悠久，其起源更早。因此，回到我们的出发点罗马人的游戏时，我们可以断言，拉丁语用一个简单的词“游戏”来称呼神圣的竞赛，是有道理的。因为它以尽可能简洁的方式来表达游戏这个教化的力量。

在文明演进的过程中，竞赛功能在古典时代获得了最美的形式，成为最引人注目的要素。文明发展的趋势是越来越复杂多样，越来越层层叠压，生产技术和社会生活的技术在组织上越来越精致。在这个过程中，古老的文化土壤在重重叠叠的重压下越来越难以呼吸，思想和知识体系、教义、规章制度、道德和常规习俗都失去了和游戏的联系。于是我们说，文明变严肃了，它只给游戏指派一个次要的位置。英雄时代一去而不复返，竞赛的阶段似乎也如是了。

【注释】

[1] 离合诗（acrostic）——亦名藏头诗：通常指一首诗的首字母可组成词语比如名字、格言等的诗歌。

[2] 普卢塔克（Plutarch，希腊历史学家）认为这种形式的比赛和竞赛的概念相对，简·哈里森小姐（《忒弥斯》，221、323页）表示赞成，可是我看他们是错误的。——作者

[3] 托尔（Thor），北欧神话中的雷神。

[4] 典出希腊神话。珀罗普斯与厄利斯王俄诺马俄斯比赛驾车，他诱使国王的驭手锯断国王的车轴，靠计谋取得胜利。

[5] 典出希腊神话。伊阿宋出海寻觅金羊毛，历尽艰险，最后在喀尔科斯国王埃厄忒斯的女儿美狄亚帮助下取得了金羊毛。另，忒修斯为雅典英雄，他杀死了弥诺陶，陷入迷宫，在克里特王的女儿阿里阿德涅的帮助下沿着线团指引的路线逃出迷宫。

[6] 君特和西格弗里德均为日耳曼神话中的英雄。

[7] 弗雷亚是挪威神话Vanir神族的女神，司青春和性爱；沃坦是挪威神奥丁（Odin）在日耳曼神话中的别名；伦巴德人是6世纪征服意大利建立伦巴德王国的日耳曼人。

[8] 《埃达》（Edda），古冰岛文学作品，共两部，旧《埃达》为诗体，新《埃达》为散文。旧《埃达》搜集古代神话和英雄故事。新《埃达》由冰岛诗人和编年史家斯徒鲁逊编纂，细分为三部分，第一部分叙述《圣经》传说和斯堪的纳维亚神话故事，后两部分是编者关于古代诗歌的理论著述。

[9] 埃塞斯（Ases）是挪威神话中奥丁（Odin）族的神，他们和巨人族对立。日耳曼神话借用了挪威神话。

[10] 我没能找到靠欺骗和诡计来达到目的传说中的英雄和既施惠于人又欺骗

人的神祇之间的直接联系。请参见W.B.Kristensen,De goddelijk bedrieger,Mededelingen der K.Akad.van Wetenschappen,afd.Lett.No3;and J.P.B.Josselin de Jong,De oorsprong van den goddelijkenbedrieger,ibid.Lett.No1.——英译者

[11] 湿婆（Siva），婆罗门教和印度教主神之一，代表破坏和重建的力量，其艺术形象特别是雕塑形象常常有许多手臂。

[12] 赫尔德，（G.J.Held,1744-1803），德国思想家，著有《论语言的起源》《论人的天赋虚构》《关于神学研究的通信》等。

[13] 塔西佗（Tacitus，公元55?——120?)，古罗马元老院议员、历史学家，曾任多种行政职务，两部最伟大的著作是《历史》和《编年史》，惜仅存残卷。

[14] 夸富宴（Potlatch），夸扣特（Kwakiutl）印第安人举行宴请和送礼的盛大仪式，一般在冬天举行，形成一种炫耀财富的竞争。

[15] 夸富宴（Potlatch）这个词或多或少是从若干印第安人部落使用的词汇中任意选中的一个词。比较G.Davy,La Foi juree,These(Paris,1923）；Des Clans zux Empire(L'Evolution de l'Humanite,No.6),1923;M.Mauss,Essai sur le Don,Forme archaique de l'echange(L'Annee Socioloque,N.S.I),1923-4.——作者

[16] 博厄斯（Franz Boas,1858-1942），美国人类学创始人之一，著作宏富，对体质人类学、语言学和美洲印第安人的研究都做出了巨大的贡献。

[17] 利维（Livy，前59年——公元17年），罗马历史学家，著《罗马史》142卷，记述罗马自建城到公元9年的历史，现存35卷。

[18] 克娄巴特拉（Cleopatra，前69——前30），古埃及女王，绝代佳人，先为恺撒情妇，后与安东尼结婚，安东尼溃散后又欲勾引屋大维，未遂，用毒蛇自杀。

[19] 安东尼（Mark Antony，前82?——前30），古罗马统帅和政治领袖，埃及女王克娄巴特拉的丈夫。

[20] “库拉”习俗里的物品，和民族学家所谓“炫耀性金钱”（Renommiergeld）或许有可比之处。——作者

[21] 不妨说，除了“virtue”之外，英语里最接近德语Tugen的对应词是“property”（特性）。——英译者

[22] 典出罗马神话。瑞摩斯（Remus）和罗穆卢斯（Romulus）是孪生兄弟，罗马城的创建者。他们是战神马耳斯之子，出生后被装进篮子扔到河中，被狼养大成人。在建城的过程中，傲慢的瑞摩斯被罗穆卢斯杀死，罗穆卢斯成为罗马城的第一位国王。

[23] 得墨忒耳（Demeter），希腊神话中主管农事和丰产的女神，婚姻和女性庇护者，是瑞亚和克罗诺斯的女儿。

[24] 狄俄尼索斯（Dionysus），希腊神话中的酒神，即罗马神话中的巴克斯（Bacchus）。

[25] 阿克罗库斯（Archilochus,？——？），希腊诗人，擅长四音步抑扬格讽刺诗。

[26] 洛基（Loki），古北欧神话中的一位神，骗子，能够变形与变性，被排斥在埃西尔神族之外。他是奥丁和托尔两位大神的伴侣，既给他们帮助，又给他们添麻烦。有时他成为众神之敌，是宴会中的不速之客。

[27] 布里克里乌的宴会（Feast of Bricriud），古爱尔兰文学中有关厄尔斯（Erse）武士竞争的描写，滑稽而热闹，保存在《牛皮书》里。骗子布里克里乌在宴会中把留给英雄的那一份礼物许诺给3个武士，遂引起激烈的争吵和冲突。

[28] 《贝奥武甫》（Beowulf），英雄史诗，古英语文学最高成就，同名英雄杀死妖怪格伦德尔及其母亲，战胜火龙，重伤而死。

[29] gilp-cwida的意思有一例，见诸11世纪的典籍Gesta Herwardi,editd Duffus Hardy and C.T.Martin(in th eappendix to Geffroi Gaimar,Lestoire des Engles),Rolls Series1,1888,p.34.——作者

[30] 查理曼大帝（Charlemagne,742?——814），法兰克国王（768-814），查理帝国皇帝（800-814），扩展疆土，建成庞大帝国，鼓励学术，兴建文化设施，使其宫廷成为繁荣的学术中心。

[31] 《阿马迪斯·德高尔》（Amadis de Gaule），中世纪骑士故事，源出葡萄牙，成文于西班牙，主人公阿马迪斯英俊、正直、勇敢，武功非凡，百战百胜。

[32] 品达（Pindar,522?——443?)，希腊抒情诗人。

[33] 卡拉诺斯（Kalanos），亚历山大远征印度时的老师，印度人，瑜伽大师，随亚历山大返回希腊途中感到生命走向终结，从容步入火堆结束生命之旅。

[34] 根据Chares《亚历山大大帝》传记，亦比较Pauly Wissowa和s.v.Kalanos相关著作（约1545年）。——作者

第四章　游戏和法律

乍一看，法律、司法、法学和游戏，实在有天壤之别。高度的严肃、极端的认真、个人和社会的重大利益等因素，支配着一切和法律相关的事物。从词源上看，大多数表示法律和司法概念的词汇都处在安置、固定、确立、陈述、指定、拥有、指令、选择、分割、约束等领域。表面上看，这些概念的语义域和产生游戏词汇的语义域几乎没有什么联系，或根本就没有联系，两者实际上处在对立的关系。然而正如我们一再指出的那样，行为的神圣和严肃决不会排斥其游戏的性质。

实际的执法过程即诉讼的过程酷似竞赛，无论相关法律理想的基础是什么。一旦意识到这个道理，法律和游戏存在的相似性就一目了然了。我们描绘夸富宴时，已经触及竞赛和法制兴起的关系。达维仅仅是用法制的思路来研究这个问题，他把夸富宴看成是原始的合约和义务体制。（文献1）希腊人把诉讼看成是竞赛，有固定规则和神圣形式的竞赛，竞赛的双方需要一位仲裁人的决定。这样的诉讼概念不应该被认为是后世的发展，或单纯的思想的迁移，更不是艾伦博格所谓的退化——他似乎是持退化的观点。（文献2）刚好相反，司法体制的发展历程走的是相反的方向，它发轫于竞赛，直至今天，其竞赛性质依然是活生生的。

竞赛意味着游戏。我们看到，否认任何竞赛的游戏性质，都是没有充分理由的。每一个社会都要求把游戏和竞争提升到神圣的严肃层面，这是正义应该达到的高度。在今天司法生活的一切形式中，司法具有的游戏和竞争二元性，依然是清晰可见的。正义的宣示在法庭里发生，这是其一。“法庭”这个词的全部意义依然是那个“神圣的圆圈”（hieros kylos），法官端坐其中，受阿喀琉斯[1]盾牌的保护。

（文献3）司法宣判的任何地方都是可以验证的神圣之地temenos，这是和“平常”世界隔绝的神圣之地。古佛兰芒语和荷兰语的对应词是vierschaar，这个词原本的意义是四根绳子圈定的地方，也有人说是四条长椅圈定的地方。不过无论方形圆形，它总是一个魔圈，一个游戏的场地，通常的出身门第之别在这里被暂时废除。凡是步入这个场地的人都是神圣不可侵犯的。洛基神发动谩骂比赛之前，就反复探查，他要确保赛场是“伟大的和平圣地”。[2]英格兰上议院依然是一个司法法庭。所以大法官虽然无事可做，但他依然在议长的席位上就座，虽然“从技术上说，他处在议院的范围之外”。

一旦戴上假发、穿上法袍，即将执法的法官就步出了“平常的”生活。我不知道，英格兰法官和律师的法衣是否已经成为民族学的研究课题。我看它们似乎和17、18世纪流行的假发没有什么关系。法官的假发应该是中世纪英格兰法官的帽子coif的残存，起初它是一顶小白帽，其残迹保留在假发边缘的一圈白色中。不过，法官的假发不仅是昔日法官专业衣饰的遗迹；从功能上看，它和野蛮人跳舞的面具有密切的关系。它使穿戴者转变成另一种“存在形式”。在英格兰法律特有的强大传统中，这并不是唯一悠久的历史特征。在英国的司法实践中，游戏的因素和幽默一望而知，这是古代社会司法的基本特征之一。当然，这个因素在其他国家的传统中，也并非完全或缺。虽然欧洲大陆的司法程序比英国严肃得多，但其中的游戏因素也有迹可寻。现代诉讼的风格和语言，在你来我往的辩论中展开，以显示当事人喜欢争辩和反驳的激情，颇像运动员竞赛的激情。有一些辩论非常之高明老到，我一位法官朋友注意到古代爪哇人的司法制度（adat）。在这里，每听到一次妙论，法庭的发言人就在地上插一根棍子，得到棍子最多的一方取胜。歌德忠实地记录了司法程序的游戏性质，他描绘了威尼斯总督府内一个法庭审理案子的情况。（文献4）

以上几句漫谈为我们认识司法与游戏非常真实的关系准备了条件。让我们再次回到司法程序的古老形式。法官面前的任何程序，无论在什么时候、什么情况下，都是在当事人双方打赢官司的强烈欲望支配之下展开的。打赢官司的欲望非常强烈，其中的游戏因素时刻都不会打折扣。即使这不足以揭示司法公正和游戏之间的关系，执法过

程中的形式特征仍然可以给我们的论点增加相当的分量。司法竞赛总是有一套约束规则，除了时空的局限之外，这些规则把审理程序牢牢固定在秩序井然、双方对立的游戏之中。法律和游戏活跃的联系，尤其是在古代文化中活跃的联系，可以用三个观点来考察。诉讼可以被认为是一种靠运气的游戏、一种竞赛、一种舌战。

除了抽象的正义之外，我们现代人难以从其他角度来构想诉讼，哪怕是很苍白的构想也难以进行。对我们而言，诉讼首先是是非之争，输赢倒退居第二位。现在看来，如果我们想要理解古代的正义概念是怎么回事的话，我们必须抛弃这种执着的伦理价值追求。如果把目光从高度发达的文明里的执法转向欠发达的文化阶段，我们就会看到：是非观念、伦理司法观念被输赢观念遮蔽而大大失色了，所谓输赢观念就是纯粹竞赛的观念。古人执着的与其说是是非问题，不如说是非常具体的输赢问题。一旦承认输赢这个虚弱的伦理标准，竞赛因素就会在司法实践中显示出重要性，越往前追溯，竞赛因素就越显得重要；竞赛因素增加，机运的因素就随之增加，结果我们很快就发现自己进入了游戏的领域。我们面对的是这样一个精神世界：在这里，靠神谕、上帝裁决、折磨、占卜（即游戏）审理案子，和依靠司法程序审判的观念，统统融合成为一个复杂的思想。司法审判退居到次要的地位，它得服从游戏的规则，而且是心悦诚服地退居次要的地位。当我们拿不定主意时，我们就用抽签或掷钱币的办法来裁定，由此看来，我们仍然承认这一类决定是无可争辩的。

对我们而言，神的意志、命运和机运似乎有一些区别，至少我们试图把它们当作不同的观念来区分。然而，对古人的心灵来说，它们或多或少是相同的。通过诱发命运的迹象，就可以知道“命运”。探问不确定的前途，就可以得到这样的神谕。你求签、掷石头或翻检《圣经》，神就会给你晓谕。在《出埃及记》第28章第30节，上帝命令摩西“将乌陵和土明，放在决断的胸牌里”（无论决断是什么），以便让亚伦“在神的面前常将以色列儿子的胸牌戴在胸前”，胸牌是高级祭司佩戴的标志。在《民数记》第27章第21节里，祭司以利亚就佩戴这样的胸牌，他“凭乌陵的判断”代表约书亚向神求问。同样，在《撒姆耳记》第14章第42节里，扫罗吩咐，让他自己和儿子约拿单两人抽签。

在这些例子中，神谕、机运和判断之间的关系是清晰可见的。伊斯兰之前的阿拉伯半岛也流行这样的抽签。（文献5）最好的一个例子在《伊利亚特》[3]里，战端开启之前，宙斯就用神圣的天平衡量英雄们死亡的机运，这难道不是如出一辙吗？“于是，众神之父用绳子把两个秤盘穿起来，把两份死亡的机会放进秤盘，一份给驯马好手特洛伊人，一份给身披铜甲的希腊人。”（文献6）

宙斯用天平衡量作战双方的命运，也就是他的思考，同时也就是他的判断。在这里，神的意志、命运和机运完美地融合在一起。正义的天平无疑就出自荷马创造的这个形象，现在它成为前途未卜的象征，我们今天所说的“悬而未决”（in the balance）里就用了这个意象。说到这里，我们的结论无疑就显而易见了；至于道德真相胜出的观念，或者是非分明的断案观念，那是很久以后的历史阶段才产生的现象。

据《伊利亚特》第18篇里描绘，阿喀琉斯盾牌上的一个图案，就表现了法官坐在一个神圣圈子里断案的情景。在圈子的中央放着两个金币（talenta），奖给那个做出最公正判决的人。（文献7）人们通常把这两个金币解释成给诉讼一方的奖励。然而如果把一切因素考虑在内，它们似乎是一种赌注或奖金，而不是争讼的对象。因此，它们更加适合抽签的游戏，不适合司法的程序。再者，值得注意的是，金币talenta这个词起初的意思是“天平”。所以，我倾向于认为，诗人荷马心里描绘的画面，是让两位当事人坐在天平的两边，这是很灵验的“正义天平”；判决是根据原始的习俗衡量的，也就是根据神谕做出的。荷马创作这几行诗时，人们已经弄不懂这样的习俗，所以他们把那两块金币当成了金钱，其语义已经被置换了。

希腊语的dike（正确、公正）有许多意义，从纯抽象意义到非常具体的意义都有。它可以表征公正这个抽象的概念，亦可以指涉平等的共享或补偿，还可以表示更多的东西：诉讼双方给予并得到dike，法官分派dike.它还可以指法律程序、判决和惩罚。我们可以假设，比较具体的意义起源比较古老，但是就dike这个词而言，韦尔纳·耶格尔持相反的观点。他认为，抽象的意义是最初的意义，具体的意义是派生的意义。（文献8）我看这似乎和事实不相容，希腊语里的两个词

dikaios（正义的）和dikaiosune（正义性）是后来才从dike派生出来的。上文讨论的执法和抽签之间的关系，无疑使我们倾向于认为，我们应该接受被耶格尔拒绝的意见。我们认为，dike（正义）是dikeeim（投掷）的派生词。同样，希伯来语的“正义”和“投掷”也是有联系的，thorah（正确、正义、法律）和一个表示抽签、射击、发布神谕的词根，具有明白无误的相似性。[4]

同样意味深长的是，钱币上的正义之神（dike）的形象有时变成命运女神（Tythe）的形象。她也手握天平。哈里森（Jane Harrison）小姐在她所著《忒弥斯》里说：“并不是说在稍后的时代里，这几种神的形象发生了融合；它们来自同一个概念，后来才分流。”

正义、命运和机运在原始意义上的联系，还可以从日耳曼口头传说中看出来。荷兰语里的lot一词至今保留命运的意思，所谓命运就是神“分派”（alloted）给人或“送”（sent）给人的命运（德语里是Schicksal）。lot的另一个意思是抽彩（lottery）中运气的征兆，用长短不等的火柴棍或彩票表示的运气。你很难说这两个意思哪一个更早，因为在古人的思想里，两个观念是合而为一的。宙斯把命运和正义放进同一个天平。在冰岛神话《埃达》中，埃塞斯（Ases）神族用掷骰子的办法来预测世人的命运。神的意志可以表现为力量较量的结果，也可以体现在武斗之中，还可以体现在掷棍子和石头的打赌中，然而无论用何种方式决定神的意志，古人都觉得是一样的。用纸牌游戏算命深深地扎根在过去，扎根在比纸牌悠久得多的传统中。

有时，武斗的同时还伴有掷骰子的游戏。赫鲁利人[5]与伦巴德人作战时，他们的国王正在下棋；提奥德里希[6]在奎尔希[7]玩过掷骰子的游戏。（文献9）

考察了判决这个概念（德语为Urteil）之后，我们自然要考察仲裁（ordeal，德语为Gottsurteill）这个概念。如果比较这两个词，它们的词源关系是一望而知的。仲裁（ordeal）正好是神的判决。不过，仲裁对古人究竟意味着什么，是难以说清的。乍一看，ordeal似乎有这样的意义：原始人相信，神明用审判或掷骰子的结果来说明，

哪一方是正确的，或显示把幸运判给哪一方。当然，神的奇迹证明哪一方正确的思想，仅仅是次要的思想，那是后来基督教的思想。上述神明判决的观点可能是比较早的文化阶段的一种解释。仲裁的起点必然是竞赛，是决定谁胜谁负的考验。对古人而言，获胜是真理和正确的证明。每一场竞赛的结果，无论是力的较量还是机运竞赛的结果，都是神赐予的神圣的决定。我们仍然接受这样一条规则：靠意见一致决定问题，或者接受多数选票决定问题。在这里，我们仍然陷入上述思想习惯的窠臼。只有等到更高的宗教经验阶段时，才会通行另一个公式：竞赛（或仲裁）是真理和正义的启示，因为神决定着骰子落定的方向或战斗的结果。所以当艾伦博格说“世俗的正义起源于神的裁决（ordeal）”时，他似乎把思想观念发生的历史顺序颠倒了，至少是太牵强附会了。

（文献10）我们说，正义的裁决（及司法正义）和神的裁决，都扎根于用竞赛裁判的习俗；无论什么竞赛，无论是抽签、靠机运的竞赛或者是对力量、忍耐力等的考验，竞赛的结果都是最后的裁决——这样说不是更加贴近事实吗？努力获胜本身就是神圣的。一旦这样的行为被是非观念激活，它就上升到法律的领域。从神力的正面概念来看问题，争夺胜利的行为就进入了信仰的领域。在上述一切例证中，首要的东西是游戏，游戏是信仰成长的种子。

有时，古代社会里的法律争讼采取打赌和赛跑的形式。在这方面，打赌的观念总是我们挥之不去的力量，我们在夸富宴的描绘中已经看到这样的关系，参与者竞相表现的夸耀产生了原始契约和义务的体系。除了夸富宴和由神裁决的例证之外，在原始人的法律习俗中，我们反复遭遇为求得正义而举行的竞赛，换言之，这是为了在具体的事理中，争取对稳定的关系做出的决定和承认。奥托·吉尔克（Otto Gierke）在《法律中的幽默》（Humour in Law）一书里，搜集了大量游戏和正义混合的稀奇古怪的例子。他认为这些东西说明“大众精神”里嬉戏的成分，然而实际上只有在法律功能的对抗起源中，我们才能找到正确的解释。“大众精神”里当然有嬉戏的成分，但比吉尔克设想的意义要深刻得多；嬉戏里孕育着丰富的意义。比如，古日耳曼有这样一个司法习俗，用赛跑或掷斧头来确定村子的边界。其他的习

俗有：某人声称某一权利时，考验他的办法是让他蒙住眼睛去摸一个人、一件物体，或让他滚一只鸡蛋。上述例子全部是靠力的较量或靠运气的游戏来做出判决的例子。

竞赛在挑选新郎新娘中扮演尤其重要的角色，当然这绝非出于偶然。英语的婚礼wedding，和荷兰语里的bruiloft相近，它们使我们聆听到法律和社会历史黎明期的声音。现代英语的wedding派生于盎格鲁-撒克逊语的wed，归根结底派生于拉丁语的vadium；它仿佛在述说“pledge”（发誓）或“gage”（挑战、打赌），新郎新娘有义务履行过去订下的婚约。荷兰语的bruiloft（婚礼）和古英语的bridhleap、古北欧语的brudhlaup、古高地德语的brutlouft，是很精确的对应词，它们的意思是为新娘组织赛跑，这是婚约的考验之一。达那伊得斯姐妹[8]成为新娘是赛跑比出的结果，珀涅罗珀[9]嫁给奥德修斯也是赛跑决定的。[10]问题的关键不是这样的行为是神话或传说，也不是它能否证明这曾经是活生生的习俗，关键问题是：历史上曾经有过用赛跑来赢得美人归的习俗。古人的婚姻是“一种比赛的契约，一种夸富宴的习俗”，民族学家们如是说。《摩呵婆罗多》描绘朵帕娣（Draupadi）的追求者不得不经受的力量考验。同样，《罗摩衍那》[11]描绘悉多（Sita）的追求者不得不接受的考验。与此相似，《尼伯龙根之歌》[12]描绘了布伦希尔德（Brunhild）的追求者所经受的考验。

然而，求爱者赢得美人归所经受的考验未必仅限于力量和勇气的考验。有时，他还得经受知识丰富和反应敏捷的考验，他还得回答困难的问题。根据阮文怀（Nguyen van Huyen）的记述，专业化的竞赛在安南青年男女的节庆活动中占有重要的地位。姑娘对追求者举行比较正规的考验，这是很常见的事情。《埃达》记述的冰岛口头传说与此略为不同，但也有一个类似的例子显示，追求者不得不接受知识的考验。聪明绝顶的侏儒埃尔维斯（Alvis）想要追求雷神托尔（Thor）的女儿，如果他能回答托尔提出的所有问题，托尔就可以把女儿许配给他。这些问题是难以对付的，因为它们全是关于隐秘事物神秘名字的问题。在《费约尔斯文斯马尔》[13]里，这个主题有进一步的变化，提问题的人成为冒险踏上危险求婚征程的年轻人，他不得

不向保护处女的巨人提问。

说过竞赛的主题之后，我们转向打赌的主题，打赌和发誓有密切的关系。司法程序里打赌的因素表现在两个方面。第一，诉讼里的主要当事人要“拿他的权利打赌”，换句话说，他挑战对方提出的争议，他的挑战叫vadium.直到18世纪，英格兰法律在民事诉讼中还采用两种带有“打赌”名义的方式：一是“决斗诉讼法”（wager of battle），一是“宣誓诉讼法”（wager of law）。按照“决斗诉讼法”，主要当事人要提出司法战斗要求；按照“宣誓诉讼法”，他要在指定的日子发誓以证明自己无罪。这两种方式早已弃之不用，但直到1819年和1833年才正式宣布废止。（文献11）第二，除了上述诉讼本身罕有的打赌成分之外，我们还发现一个常见的习俗，尤其流行于英格兰的习俗，在法庭旁听的公众和法庭外的公众常常就庭审的案子进行打赌。当安妮·博林[14]及其同案兄弟受审时，在法庭所在的伦敦塔里，十有八九的旁听者参与打赌；她的兄弟洛克福德获得无罪释放，因为他的自我辩护非常有力。在阿比西尼亚[15]围绕审判结果进行打赌是司空见惯的习俗，打赌在被告辩护和证人做证期间进行。即使在意大利人统治期间，打官司仍然是令人激动、富有乐趣的事情，本地人很喜欢打官司。英格兰一家报纸有一篇报道说，一位当事人去造访法官，虽然他前一天刚刚输掉了官司，可是他满意地说：“我的律师很差劲，你知道的，你的判决是对的，很高兴我花的钱物有所值！”

在上文里，我们把今天的司法程序和古代社会的司法程序做了比较，借以区别诉讼的三种游戏形式：机运游戏、竞赛和舌战。诉讼依然是一种舌战，虽然其游戏性质已经部分或全部丧失，虽然它真正或表面上已经丧失。这就是事情的本质，并不会随着文明的进步而变化。不过为了服务于我们的主题，我们在这里只关心这种舌战在古代的情况；那时，对抗的因素最强，正义的理想基础最弱。在这里，打破平衡的不是最精心实施的论战，而是最摧枯拉朽的指控和谩骂。这里的竞赛几乎就是双方用最刻薄的谩骂来超过对方，以便使自己占上风。我们讨论了希腊人、阿拉伯人和北欧人为了荣誉而进行各种形式的对骂比赛（分别为iambos、mufakhara、mannjafnaar），这是为了捍卫荣誉而战斗的一种社会现象。不过，从舌战向司法程序里的对

骂比赛是如何转变的呢？这个过程并不是很清楚。如果我们把注意力转向一种最有力的论辩，从中寻找文化和游戏的关系，以上过程可能就比较清楚了。我们要请读者注意的论辩形式是格陵兰岛爱斯基摩人击鼓竞赛和歌唱竞赛的形式。我们将在下文里广泛讨论这个问题，因为这是一个活生生的习俗（至少是前不久还很活跃的习俗）。在这里，我们所知的司法功能尚未与游戏领域分离开来。（文献12）

一位爱斯基摩人抱怨另一个人时，他便向对方挑战，他要来一场击鼓比赛（英文是drumming-conetst，荷兰语是Trommesang）。于是，整个氏族和部落聚集起来，举行一场节庆似的比赛，个个身着节日盛装，人人兴高采烈。两人在鼓声的伴奏下高唱侮辱对方的歌，指控对方行为不检点。有理有据的指控，以煽动观众为目的而精心策划的讥讽和纯粹的污蔑，是不加区别的。比如，一方用歌声历数对方的老婆和婆婆在饥荒时吃掉了什么什么人，使在场者不禁失声痛哭。歌唱者的攻击始终在羞辱对方的动作中进行，比如，他逼近对方的鼻子尖，发出威胁人的哼哼声，用额头撞击对方，扳开其嘴巴，把他捆绑在柱子上。面对这一点挑衅，被指控的人都沉着镇定地嗤之以鼻。大多数观众都唱歌附和、鼓掌，并怂恿双方继续斗下去。一些人坐在那里打瞌睡。在比赛休息时，双方友好地交谈言欢。这样的赛事可能会延长好几年，在此期间，双方编排新歌，公布对方新的不检点行为，最后由观众决定谁胜谁负。大多数情况下，双方比赛后能立即重续友情；有时，一个家庭因为失败而含羞出走。一个人可能会同时有几场击鼓比赛的赛事要参加。妇女也可以参加这样的比赛。

在击鼓比赛的部落里，这样的竞赛替代司法断案，具有极其重要的意义。除了击鼓比赛之外，那些部落里没有任何形式的司法裁判制度。击鼓比赛成了解决争端的唯一手段，再也没有其他塑造公共舆论的方式了[16]。甚至谋杀也是用这种方式来决断。击鼓比赛决出胜负之后，再不会有任何形式的审判。大多数情况下，击鼓比赛是由于妇女的饶舌引起的。用这种习俗断案的部落和用击鼓比赛来搞节庆的部落之间，有一些区别。另一种区别是合法的暴力：有些部落容许在比赛中动手打人，在另一些部落中，起诉人只能捆绑却不能殴打被告等。最后，除了击鼓比赛之外，拳击或摔跤也构成争吵的内容。

由此可见，我们在这里讲述的文化习俗用对抗的方式完美地发挥了司法功能，然而这种习俗又是最地地道道的游戏。一切都是在欢声笑语、欢天喜地的气氛中进行的，因为全部的目的是让观众高兴。在塔尔比泽（Thalbitzer）的书《阿马萨里克爱斯基摩人》（The Ammassalik Eskimo）里，伊格西亚维克说："下一次比赛，我要作一首新歌，一首非常有趣的歌，我要把那个家伙捆在棚屋的柱子上。"（文献13）实际上，击鼓比赛是当地人的主要娱乐。如果争吵不能解决争端，他们就组织击鼓比赛，那纯粹是为了好玩。有时，特别是为了显示创造才能，击鼓比赛就在歌唱谜语之中进行。

和爱斯基摩人的击鼓比赛相去不远的，是农家院子里举行的讥讽和滑稽的比赛，这种习俗在日耳曼乡间尤其盛极一时。其间，小的过错尤其是性乱在这里接受判决和惩罚。最著名的是所谓的"赶山羊"（Haberfeldtreiben）。这是间于游戏和严肃之间的断案过程，例子有拉佩斯维尔地区处理青年男女的"公猪法庭"（Saugericht）。如果不服从判决，当事人可以上诉到镇里的上一级"法庭"。（文献14）

显而易见，爱斯基摩人的击鼓比赛的范畴，和夸富宴、前伊斯兰的自夸和谩骂比赛、古北欧人的较量（mannjafnaar）、冰岛人发泄仇恨的赞美诗（hymn of hate）的范畴是一样的，古代中国人的竞赛也属于同样的范畴。同样清楚的是，这些习俗和神裁在起源上几乎没有任何共同之处，所谓神裁就是用神的奇迹来裁决。神在是非问题上的裁决，当然也有可能和上述比赛的范畴联系在一起，但神的裁决是后来才出现的，第二位的；原生性的、第一位的裁决是竞赛的结果，也就是说，竞赛过程本身和竞赛这种形式是第一位的。最接近爱斯基摩人击鼓比赛的，是阿拉伯人为捍卫荣誉而进行的自夸和恶语相向的比赛（munafara或nifar），后者的比赛有仲裁人在场。同理，拉丁词（iurgum）也显示了诉讼和恶骂在词源上的相关性。这个词是合成词iusigium（ius＋agfere）的缩略词，直译的意义就是"司法程序"。两者的关系在现代英语的"objurgation"里还余音绕梁。请将"objurgation"（怒斥、谴责）和"litigation"（litigium：争吵程序）进行比较。从古代击鼓比赛当时的情况来看，纯文学作品，像阿尔基罗库斯[17]针对吕坎贝斯（Lycambes）的那些下流之作，现在也

一目了然了。甚至赫希俄德[18]对其兄珀西斯（Perses）的告诫也可以这样看。韦尔纳·耶格尔指出，希腊人的政治讽刺不是纯粹的道德说教，也不是古人嫉恨的发泄，他们的政治讽刺起初服务于一种社会功能。（文献15）我们很有把握地补充说：希腊人的政治讽刺和爱斯基摩人的击鼓比赛并非是不相像的。

希腊、罗马文明的经典时期尚未完全走出此前的一个历史阶段，那是一个法律辩论和恶语相向的比赛难以区分的阶段。这确乎是事实。伯里克利[19]和菲迪亚斯[20]时期雅典人的司法辩论，仍然主要是修辞机巧的比赛，一切可以想象的说服计谋都是允许的。法庭和公共论坛被认为是学习辩论技巧的两个地方。这种辩论艺术，加上军事暴力、抢劫和暴政，构成了柏拉图的《智者篇》（Sophist）中界定的“对人的猎杀”。（文献16）在智者派那里，你可以学习各种诡辩术，把坏事变成好事，甚至使坏事圆满成功。从政的年轻人踏上仕途时，首先必须对一个人的丑闻提起诉讼，以此开始他的从政生涯。

罗马的情况也是这样。很长一段时间，一切和任何诋毁对方的手段都被认为是合法的。诉讼双方穿丧服，悲叹、抽泣，声称自己谋求公共福祉，尽量让自己的证人和律师塞满法庭，以便使审理的过程打动人心。（文献17）要而言之，他们所做的一切和我们今天是一样的。这使人想起豪普特曼（Hauptman）案子审理时的情景，他的辩护律师敲击《圣经》，挥舞美国国旗。人们又想起他的荷兰同行；在一场轰动一时的刑事案中，他把精神治疗医师的报告撕得粉碎。利特曼（Littmann）对阿比西尼亚法庭审理案子的情况做了以下的描绘：“起诉人以精心推敲、极富才华的陈述提起控诉。幽默的俏皮话、讥讽、恰当的典故、格言谚语、辛辣的蔑视和冷峻的鄙视，十八般武艺全都调动起来，其间还伴有最活跃的肢体语言，最令人惊恐的吼叫，一切都经过精心策划，意在加强指控的力量，彻底使对手惊慌失措。”

斯多葛派学说[21]成为时尚之后，人们才努力清除司法辩论里的游戏性质，才根据斯多葛派严格的真理和尊严标准对法庭辩论加以净化。试图把这一新的审理方法付诸实施的第一人，无疑是卢夫斯[22]，他因政治主张失败而不得不流亡隐居。

【注释】

[1] 阿喀琉斯（Achilles），荷马史诗《伊利亚特》中的英雄，除脚踵外全身刀枪不入。

[2] 比较（Jaeger）《教育》（Paideia）第一卷104页：“正义（dike）的理想用于公共生活的标准，门第高贵和出身低贱的人都被当作‘平等的人’。”——作者

[3] 《伊利亚特》（Iliad），古希腊史诗，集中描写特洛伊战争最后一年里众英雄的业绩，相传为荷马所作。

[4] 乌陵（urim）这个希伯来词也许就是从这个词根派生而来的。——作者

[5] 赫鲁利人（Heruli）。古斯堪的纳维亚的一支日耳曼民族，曾洗劫罗马帝国若干城镇，267年占领拜占庭和希腊许多城市，后被罗马人击败，6世纪中叶在历史上消失。

[6] 提奥德里希（heoderich,？——？），东哥特国王。

[7] 奎尔希（Quierzy）今意大利北部。

[8] 达那伊得斯姐妹（Danaides），达那俄斯（Dnaus）国王的女儿们，除Hypermnestra一人之外，其余49人听命于父亲，在新婚之夜杀死她们的新郎，所以被罚入地狱里永不停息地用筛子取水。

[9] 珀涅罗珀（Penelope），奥德修斯（Odysseus）的妻子，丈夫在外流浪20年，但她忠贞不渝，严拒求婚。

[10] 见哈里森（J.E.Harrison）所著《忒弥斯》，232页。比较弗罗贝尼乌斯所著《非洲文化史》，420页，努比亚人的故事和希腊故事相似。——作者

[11] 《罗摩衍那》（Ramayana），印度史诗，和《摩呵婆罗多》并称古印度两大史诗，主人公为罗摩，故该史诗又可以译为《罗摩传》。

[12] 《尼伯龙根之歌》（Nibellungenlied），法国中世纪的英雄叙事诗。

[13] 《费约尔斯文斯马尔》（Fjolsvinnsmal）。古斯堪的纳维亚民间传说故事。

[14] 安妮·博林（Anne Boleyn,1507-1536），英格兰皇后（1533-1536），亨利八世（Henry VIII）的第二任妻子，伊丽莎白一世的母亲，因通奸被审判并被砍头。亨利八世在断头台上处死了他的两个有通奸罪名的妻子，另一位叫凯瑟琳·霍华德（Catherine Howard）。

[15] 阿比西尼亚（Abyssinia），非洲东部国家，今埃塞俄比亚。

[16] 比尔克特·史密斯（Birket Smith）给“司法程序”的定义似乎过严。他说，加里勃爱斯基摩人的击鼓比赛似乎缺乏这样的司法程序，因为这仅仅是“简单的报复”，或者仅仅是为了“确保安静和秩序”（《加里勃爱斯基摩人》/The Caribou Eskimaux,264页）。——作者

[17] 阿尔基罗库斯（Archilochus,？——？），希腊诗人，活跃于公元前7世纪。

[18] 赫西俄德（Hesiod，前8世纪），希腊最早的史诗诗人之一，活跃于公元前8世纪，名气极盛。《神谱》《工作与时日》为其代表作。

[19] 伯里克利（Pericles，前495-前429），雅典政治家，民主派领导人，雅典实际统治者，其统治期为雅典全盛期。

[20] 菲迪亚斯（Phidias?——？），雅典雕塑家，活跃于公元前5世纪，曾监管帕提侬神庙的营造，著名的作品之一是奥林匹亚的宙斯雕像，乃世界7大奇观之一。

[21] 斯多葛派学说（Stoicism），斯多葛哲人（Stoics）是希腊一个重要的哲学流派，主张普世主义、恬淡寡欲、重视理性和逻辑，是对智者派即诡辩派的反动。

[22] 卢夫斯（Publius Rutilius Rufus，前158——？），罗马政治家、雄辩家、历史学家，其主张未获支持，反而被人诬陷，被迫流亡，出身于著名的卢提利乌斯（Rutilius）家族。这个家族涌现出了五六位著名的政治家和学者。

第五章　游戏与战争

自语词用于战争和游戏以来，人们都习惯于把战争叫作博弈（game）。我们在上文已经提出过一个问题：这是不是纯粹的比喻？我们的回答是否定的。从语词用于战斗和游戏（play）的那一刻起，世界各地的语言想必都曾经有过这样的功能。

在野蛮人的心灵里，这两种观念似乎绝对是糅合在一起的。实际上，一切用规则约束的争斗都具有游戏的形式特征，这些形式特征就是规则。我们可以把战争叫作最猛烈、最费力的游戏形式，也可以把战争称之为最明显、最原始的游戏形式。小狗崽和小男童打斗是为了“好玩”，其中的规则限制了暴力的程度；不过，合法暴力的限制未必要走到流血或杀戮才停止。中世纪的比武总是被当作假装的争斗，游戏的成分就在这里，不过可以肯定的是，最初形式的打斗是极其认真的，甚至要决出生死，就像年轻人在押尼珥[1]和约押[2]两人面前争战一样。我们可以从不久前的历史中撷取一个突出的例子，它可以说明争战中的游戏成分，我指的是1351年布里塔尼那场著名的“特伦特战役”[3]。我尚未找到明确称之为“游戏”的文献，但这个战役的确贯穿着游戏的特征。同样著名的是1503年的巴列塔之战[4]，意大利和法国各挑选13名骑士出战。（文献1）作为一种文化功能的争战，总是要预设一些限制性规则，而且在一定程度上承认争战的游戏性质。只有战争双方把战争局限在一定的范围，只有双方承认彼此是平等的对手，而且彼此享有平等的权利时，我们才能说，战争是一种文化功能。换言之，战争的游戏概念有赖于它的游戏性质。一旦战争超越了平等对手的范围，一旦不承认对手是人，因而剥夺了对方的人权时，一旦对手被当作野蛮人、魔鬼、异教徒、异端和“无法无天的野兽”的时候，战争的性质就截然不同了。在这样的情况下，战争游戏的性质

就荡然无存；只有双方为了荣誉而接受一些限制时，战争才能维持在文明的范围之内。直到最近，“万国法”（law of nations）才被人们普遍接受，成为一种限制体系；“万国法”承认，这样的限制是人类的理想，人人都应该享受正当的权利和保留正当的要求。“万国法”明确区分战争状态（经宣战而成立）与和平，区分战争状态与暴力犯罪。“全面战争”（total war）的理论提出之后，战争的文化功能才被排除，战争里游戏成分的残存才被清除干净了。

我们认为游戏功能是竞赛固有的功能。如果此说正确，那就会冒出一个问题：战争能在多大程度上被称为社会的一种对抗功能？我们认为战争是对抗性竞赛的发展。但是有几种争斗的形式立即引起我们的注意，因为它们是非竞赛性的：奇袭、伏击、偷袭、讨伐和大规模的灭绝，尽管它们隶属于对抗性战争的形式，但我们不能把它们描绘成为战争的对抗性形式。此外，战争的政治目的也不在竞赛的范围之内，这些目的是征服、镇压或统治一个民族。只有在交战各方彼此认为是对手，在争夺自认为有权得到的东西时，对抗性的元素才在战争中起作用。这种感觉几乎总是存在的，虽然有时候它仅仅是被用作一个借口。即使仅仅是饥饿导致战争（这种现象比较少见），侵略者也会把它说成是圣战、光荣之战、神圣的惩罚之战，如此等等，而且真诚地觉得，那就是一场神圣的战争。历史和社会学往往夸大战争缘由的作用，认为古今战争都是由直接的物质利益和权力的贪欲驱动的。不错，策划战争的政治家可能会认为，战争是一个强权政治问题，然而在大多数情况下，真正的动机与其说是经济扩张等之“必需”，不如说是出于骄横与虚荣，是为了追求威望的欲望和吹胀的优越感。从古至今大规模的侵略战争，都可以在捍卫荣誉的观念中得到更加贴近战争本性的解释，而不是在经济实力和政治关系中去寻求理性和理论的解释。这是人人都可以理解的解释。为了荣耀而爆发的现代战争，尽人皆知，令人哀叹，使我们回想起巴比伦人和亚述人的战争观念，他们把战争看成是神的指令，神要他们去灭绝外族，以便给神增光添彩。

在一些古老的战争形式中，游戏成分得到更加直接和比较令人愉悦的表现。让我们再次研究上文讨论过的古人相关的思想。在这里，

机运、命运、竞赛和游戏与许多神圣的事物并行，战争就这样进入古人的头脑，实在是很自然的事情。发动战争的目的是得到一个有神圣价值的解决办法。验证神的意志的办法是战争的胜败，因此你可以诉诸战争，而不是用竞赛、掷骰子、求神谕或激烈争论的办法来检验自己的实力，虽然战争之外的这些办法同样有助于求得神的裁决。我们在上文业已看到，判决与神的关系在日耳曼语的神裁（Gottessurteil）一词中是显而易见的，虽然里面涉及的考验就是裁决、任何形式的裁决。用形式上正确的仪式求得的裁决就是“神的裁决”。至于神裁观念的技术问题与神迹联系的确凿证据，那仅仅是一个次要问题。为了理解这样的关系，我们必须超越习惯性的划分去考察，我们不要把司法、宗教和政治问题截然分开。根据古人的思考，在那个时候，现在所谓的“正义”很可能同时又是“力量”，也就是“神的意志”或“显著的优势”。因此，武装冲突既可能是正义的一种形式，也可能是神谕或法律程序。最后，既然神圣的意义附加在每一个决断上，战争本身就令人信服地被认为是占卜的一种形式。[5]

从碰运气的游戏到诉讼这些概念有纠缠不清的关系，在古代文化里“一对一单挑的争斗”中，这样的纠缠表现得淋漓尽致。一对一的单挑服务于各种目的：它可以用来证明个人的勇武（aristeia），也可以是大规模冲突的前奏，还可以在战役的间隙中上演。在各个时代的历史中，诗人和编年史家讴歌这样的单挑，世界各地都熟悉这样的争斗形式。一个非常典型的例子便是维基迪（Wakidi）对拜德尔之战[6]的描述。穆罕默德战胜了柯拉希特人，穆罕默德的三位勇士向敌营的三位英雄发起挑战，他们自报家门，互致问候，对值得敬重的对手表达敬意。（文献2）在第一次世界大战中，飞行员驾驶飞机深入敌营去空投战书，人们又目睹了勇武精神的复活。单挑也可以用于战斗的预演，中国文学和古日耳曼文学都屡见这样的形式。战斗打响前，最勇敢的将士到敌营前去叫阵。“战斗是命运的检验，起初的交手是重大的预兆。”（文献3）但是单挑也可以代替战斗。汪达尔人[7]在西班牙和阿勒曼人作战时，双方决定用两人单挑来决定胜负。（文献4）我们切不可把这样的决定看成是胜负的预兆，也不能把它看成是为了避免流血而采取的人道主义措施，这只不过是一个恰当的替代手段，以

简要的方式和竞赛的形式来证明其中一方的优势；单挑的胜利证明，胜利者得到神恩，他的事业被证明是“正义的”事业。毋庸赘言，古人的这种战争观念不久就因为基督教的战争概念的兴起而失去了势头，基督教主张用这种单挑的形式来避免不必要的流血。即使很早的时候，墨洛温[8]国王特奥德里希在瓦兹河[9]畔的奎尔兹地区作战时，他麾下的勇士们说：“宁可一个人倒下，也不要让大军倒下。”（文献5）直到中世纪后期，亲征的国王或王公出马单挑，以便了结“争端”，仍然是司空见惯的事情。决斗前的准备极其庄重、精心周详，显然是出于这样的动机：“避免基督徒流血，避免生灵涂炭。”（文献6）无论双方如何虚张声势、运筹帷幄，殊死的混战绝不会发生。这就是长期以来的国际喜剧，是各国王室空洞的仪式。然而，君主恪守这种古老的习俗和戏谑的严肃，使之长期保存，这就说明战争起源于仪式的领域。以这种方式来做出一个合法甚至神圣的判决，这种古老司法程序的概念在以上战争中还在起作用。查理五世[10]两次向弗兰西斯一世[11]下战书，用周到的礼仪要求两人决斗。这样的单挑绝不是最后的一例。（文献7）

借以替代战斗的两人对决，严格地说当然和“战斗断讼”（trial by battle）是截然不同的，因为“战斗断讼”是解决争端的法律手段。“司法决斗”（judicial duel）在中世纪的重要地位是尽人皆知的。“司法决斗”能不能被视为“神裁”，仍然是一个争论待决的问题。布伦纳（H.Brunner）（文献8）等人持肯定的态度，施罗德（R.Schroder）（文献9）等人持否定的态度，认为它仅仅是一种断案的形式而已，和其他形式的断案是一样的。“战斗断讼”不见于盎格鲁-撒克逊人的法律，而是由诺曼人[12]引进英国的。这就指向一个结论：它和神裁不在同一个档次上，因为神裁在英国早就是司空见惯的习俗。如果我们把司法决斗本身看成是一种神圣的竞赛，这个争论待决的问题就在很大程度上失去了意义，因为竞赛的本质就是要显示哪一方正确，或者说神给哪一方恩惠。因此，在后来演化出来的神裁形式中，那种自觉向神诉求的做法，并不是首要的意思。

有时，司法决斗会苦战到底，但是它往往带上游戏的形式特征。司法决斗可以用雇用代理人出战的办法，这个事实说明，它带有仪式

的性质，因为仪式行为允许代理人出场表演。这种专职的斗士在古弗里西亚语[13]的诉讼里叫Kempa.此外，这样的较量有严格的规定，选择什么武器、设置什么障碍都有规定，目的是确保不对等的对手有平等的机会，比如和女人对打的男人必须站在齐腰深的泥坑里。这样的规定和障碍对带武器的游戏显然是妥当的安排。在中世纪后期，司法决斗的结果一般不会有多大的伤害。这种游戏性质应该被视为退化的征兆还是归结为习俗本身的性质呢？这个问题仍然是一个悬而未决的问题，因为这种习俗并不排除非常庄重的态度。

民事诉讼里的最后一场“战斗断讼”是1571年举行的，场地是威斯敏斯特[14]旁的托特希尔监狱，专为这次诉讼开辟的角斗场大约60英尺见方，民事法院的法官到场审理。法官允许当事人从日出打到“星光可见的”黄昏，或者打到其中一人服输；服输者高喊那句“可怕的话”：“我是胆小鬼！”决斗人可以携带圆盾和棍棒，这是加洛林王朝[15]留下的法规。布莱克斯通把这场打斗称为“仪式”，这个仪式很像有些村庄运动会里的娱乐活动。（文献10）

如果说浓烈的游戏因素是司法决斗和纯虚拟的皇家决斗中固有的成分，今天许多欧洲民族里常见的普通决斗也含有同样的游戏成分，那就不足为奇了。个人的决斗是因受辱而复仇。荣誉受损和需要为此而复仇的思想，都是古老的思想，然而它们在现代社会里的心理意义和社会意义并没有减弱。一个人光荣的品质必须是大家有目共睹的，倘若公众对个人荣誉的承认受到损害，他就必须在众目睽睽之下用竞赛的方式重申并证实自己的荣誉。至于公众是否承认个人的荣誉，关键并不在于荣誉是否建立在正义、真实或任何其他的伦理原则上。关键问题是社会的赞赏。是否需要证明个人决斗来源于司法决斗，这个问题也不重要。从本质上看，它们的相同点是：不断为威望而战，这是构成是非和实力的根本价值。复仇是为了满足荣誉感，无论复仇的手段多么有悖于常理，无论它多么罪恶、多么恐怖，荣誉感是一定要得到满足的。在希腊艺术表现的神像中，正义女神（Dike）常常是复仇女神（Nemesis）和命运女神（Thyke）合二为一的形象。（文献11）个人决斗揭示了它与司法断案在深层次上的同一性，因为和司法决斗一样，它不允许把血仇留给决斗中失去亲人的一方。当然这要有

一个条件：决斗必须是以恰当的形式进行的。

在打着强大军事贵族印记的时代里，个人的决斗可能会以极端血腥的形式来进行。贵族和随从可能会来一场恶斗，双方骑着马用手枪对决，这是典型的骑士决斗。在16世纪的法兰西，这样的决斗发展到很大的规模。两个贵族小小的言辞不和就有可能导致6个人甚至8个人一场拼死的搏杀。荣誉感使助手也不能拒绝决斗。蒙田[16]记述了这样一场决斗：亨利三世[17]的三位男宠与吉斯公爵（Duc de Guise）手下的三位贵族进行的决斗，就是这样的决斗。黎塞留[18]试图废除这种暴烈的习俗，然而受害者还是继续倒在这样的决斗中，直到路易十六[19]治下才正式结束。

另一方面，荣誉感得到满足之后，决斗不应该以杀人为目的，而是要止步于流血，这也符合个人决斗之下隐藏的仪式性质。因此一般来说，仿照法国模式的现代决斗，在一方受伤之后，就不会再继续进行下去。我们不应该认为这是现代生活柔弱化的结果，这并不是一个严肃风尚变得柔弱的荒唐结果。决斗本质上是一种游戏形式，它具有象征的意义。重要的是见血就止，而不是杀戮。我们可以称之为仪式性流血游戏的晚期形式，是对致命一击的有序控制，以免怒火万丈时无意之间置人于死地。角斗场具有游戏场的一切特征，双方的武器必须完全相同，这和游戏是一样的；起始和终止都有信号，射击的次数预先做了规定。一旦见血，荣誉感就得到维护和恢复了。

估量战争本身的竞赛成分，有一定难度。在文化滥觞期，争斗缺乏我们现在所谓的公平游戏规则，也就是说那时的争斗多半是非竞赛性的。蛮族的暴力表现在掠夺性的出征、暗杀、追杀、猎头等，无论它是出于饥饿、恐惧、宗教或纯粹的残忍。这样的凶杀配不上战争这样庄重的名字。庄严宣告的普遍敌对的特殊情况得到广泛的承认之后，当事者认为它与个人的争吵、家族的不和迥然不同时，战争的观念才会出现。这样的分别使战争同时进入竞赛和仪式的两个领域。它升华为神圣的事业，成为实力的较量和命运的揭示。换句话说，战争成为一套复杂观念的一部分，这一套东西包括正义、命运和荣誉。这是一种神圣的制度，因此它被赋予部落一切共同的理想意象和物质意象。这并不是说，战争将严格按照荣誉的规矩和仪式的形式来进行，

因为野蛮的暴力仍然会重现；这仅仅是说，战争被视为神圣的职责，关乎人的荣誉，战争或多或少将按照这个理想来进行。战争究竟在多大程度上受到这些观念的影响，这个始终是一个难以判断的问题。我们听说过的风格优美的高尚的战争故事，大多数并不是建立在分析家和编年史家冷静的讲述上，而是建立在文学创作的形象之上，这样的故事存在于当事人或后人创作的形象里，或者是存在于史诗和诗歌里。这样的英雄虚构和浪漫虚构多如牛毛。然而，如果断然说，这种用力量和美学的观点给战争披上一层高贵的外衣，不过是“美好的假象”和伪装之下的残忍，那又是错误的。虽然这样美好的形象仅仅是虚构，但是把战争幻想成为荣誉和美德的高尚游戏的观念，在推动文明发展中始终扮演了重要的角色。这是因为，骑士风度的观念产生于这样的观念，最终出现的国际法也出自这样的观念。在这两个因素中，骑士风度是中世纪伟大的推动力之一，而且虽然骑士风度的理想在现实生活中经常遭到误解，它还是成了国际法的基础；而国际法是人类社会不可或缺的保障之一。

说明战争中竞赛成分和游戏成分的例子，可以说俯拾即是，从各个文明、各个时期都可以找到例子。首先，我们从希腊历史中撷取两个例子。公元前7世纪，尤比亚（Euboean）地区的两个城邦卡尔基斯（Chalcis）和埃雷特里亚（Eretria）爆发的战争，完全采取竞赛的形式。战前，一个庄严的合约就已制定好，而且被送进阿耳忒弥斯[20]神庙。交战的时间地点都做了规定，一切投掷武器都在禁用之列：矛枪、箭头、石弹都不得使用，唯有刀剑和长矛在允许之列。另一个例子虽然淳朴性略为逊色，但更加广为人知。萨拉米海战[21]之后，胜利的希腊人航行到苏伊士地峡去分配奖品（aristeia），受奖者是海战中战功卓著的将领。将领们要把选票放在波塞冬神庙的祭坛上，每人投票两张，一张选冠军，一张选亚军；每人首先投自己一票，但人人都投了统帅地米斯托克利[22]一票，所以他赢得多数票，但将领们中爆发的忌妒使这个投票结果没有获得批准。

希罗多德[23]述及米卡雷湾（Mycale）的海战时，把群岛湾和赫勒斯湾（Hellespout）称为希腊人和波斯人争夺的奖品（aethla），不过他这一称呼只不过是一个流行的比方。显然，他本人对战争作

为“比赛”的价值有所怀疑。他借用马多尼奥斯[24]的话抒发自己的感慨，他想象马多尼奥斯在薛西斯一世[25]的御前军事会议上的进言，不以为然地说，希腊人战前发出庄严的宣战是不明智的；他又断言，宣战以后选择平坦的战场，最后又修正战场，让双方互相厮杀，这对胜利者和被征服者都有害无益。希罗多德评论说，双方靠使节和信使解决争端要好得多。如果这不能解决问题，战争绝对是必须的，那就要千方百计大战一场，而且双方都要选择对方最难以攻击的有利位置。（文献12）

似乎有这样一条规律：凡是有文学颂扬高贵和骑士风度战争的地方，批判的意见都会抬头，总有人要在战略战术上进言，提出比荣誉更重要的考虑。至于荣誉本身，令人惊讶的是，中国人的军事传统和西方中世纪的传统几乎一模一样。葛兰言记述了这个他所谓封建社会里的战争，除非诸侯王公凯旋时的名声更加荣耀，否则他就无所谓胜利可言。他的荣耀并不是因为他占了上风，更不是因为他的战争手段无所不用其极，而是要靠他表现出来的温和适度有分寸。秦公和晋公两位贵族安营扎寨。两军对垒，排兵布阵，但不交锋。晚间，秦公派信使赴晋公大营，警告晋军备战：“两军之内，不乏勇士，明日之战，决一雌雄。”但是晋军方面看到，对方信使目光游移，语气缺乏信心。秦军看来是不战而败了。“秦军畏我！即将逃亡！快困秦军于江边！我们要打败秦军！”然而，晋军却没有挥师进逼，反而让敌军安全拔营撤退。有人道破了这里的仁义之举：“不收拾伤亡者，是为不仁！不等约定而战，逼敌蹈入险境，是为不勇。”于是，晋军按兵不动，让敌军从容撤退。（文献13）

一位凯旋的将军，以非常得体的谦虚态度，婉言谢绝在战场上给他立纪念碑的建议。“此乃古代相宜之举，昔之君主，德高望重、替天行道，吊民伐罪而昭告天下。今天下无罪人，唯有诸侯忠于天子者，不惜战死耳。立碑纪之，岂有此理？”

安营扎寨时，要以黄道精心定位。我们文化发达的时代和中国古代一样，兵营的布局有严格的规定，有各种各样神圣的意义，因为军营以都城为范本，都城又以上苍为范本。毫无疑问，罗马人建造兵营也带有仪式的痕迹。穆勒（F.Muller）等人似乎就持这样的观点。在

中世纪的基督教世界里，这样的痕迹似乎已经完全消失，勇敢者查尔斯[26]1475年围困诺伊斯城[27]时，他的军营宏伟，装饰豪华，这就违背了战争和竞赛的关系，也就是违背了战争和游戏的关系。

战争是关乎荣誉的高尚游戏，从这个观念派生出来的一个习俗至今犹存，即使在今天失去人性的战争中它仍然挥之不去。这就是与敌人礼尚往来的习俗。一种讥讽的味道很少缺失，使战争的游戏性更加令人瞩目。中国古代的诸侯们常常是觥筹交错、以酒为礼，一饮而尽，在饮酒的过程中回忆过去的安宁，宣示相互的敬重。（文献14）他们以各种方式互相恭维、表达敬意、互赠兵器，就像希腊神话中的格劳科斯[28]和狄奥墨得斯[29]一样。即使在布雷达[30]被围困期间，守城的西班牙司令官还把被困居民俘获的驷马之车完璧归赵，他彬彬有礼地把马车送回给荷兰人纳骚伯爵亨利，同时为了对纳骚伯爵的军人风度表示敬意，司令官还馈赠他900荷兰盾。我这里说的布雷达的攻城战，不是韦拉斯凯兹的《标枪》[31]使之永垂史册的1625年的攻城战，而是1637年荷兰军队在亨利伯爵指挥下收复布雷达的攻城战。有时，交战双方还互相揶揄嘲弄，提出忠告。我们再从秦楚两国无数战役中撷取一例。一位秦兵以令人恼怒的耐心向楚军演示，如何把陷入泥坑的战车推出来，可他从敌方士兵那里得到的谢意却是一句刻薄话："我们训练不够，不擅长于逃跑的艺术，我们还不及贵国的老百姓呢！"（文献15）

1400年，维尼伯格伯爵向亚琛[32]下战书，规定交战的时间地点，要亚琛人把肇事者尤里赫的贝里弗交出来。（文献16）指定交战时间地点的习俗，对于把战争当作光荣的竞赛和司法的裁决来说，具有极端重要的意义。"立桩标明"（stake out）战场的范围和划定（英文叫hedge in，德语叫hegen）法庭的范围，反映了相同的概念。北欧文献里也非常直观而具体地描绘了这样的情形，战场的范围用木桩和榛条标明。这种观念在英文的"激战"（pitched battle）里还余音绕梁，这个短语的意思是，争斗是按照既定的规矩进行的。在严肃的战斗中，这样划定战场的做法究竟能多么认真地得到执行，这个问题难以说清。这样的做法本质上带有仪式的性质，实际的做法可以用真实的栅栏和木桩，使之成为象征性的标记。[33]作为战争时间地点的仪

式性建议，中世纪历史中的例子俯拾即是。的确，惯例是谢绝或不顾对方的建议，这就说明这样的建议纯粹是仪式性的。勃艮第公爵安约的查理（Charles of Anjou）致信荷兰的威廉伯爵，“他和他的军队将在亚施（Assche）荒野里恭候三天”。（文献17）同样，1332年，布拉班特[34]的约翰公爵派信使，给波希米亚[35]的约翰国王馈赠一柄出鞘的剑，建议星期三在指定的地点交战，要求对方回答，但如有需要则可以修改建议。尽管波希米亚是骑士精神的楷模，他还是让公爵雨中苦等三天。克雷西战役[36]前夕，法国国王致信英王爱德华，要爱德华挑选两个地点和四个不同的日子交手，对方还可以提出更多的选择。（文献18）英王爱德华回复说，他不能跨越塞纳河，已经翘首盼望对手三天。1367年，在西班牙的纳也拉（Najera）亨利伯爵[37]放弃极为有利的阵地，目的是要在空旷的地方与敌人决一死战，结果兵败。据日本共同社报道，1938年攻陷广州之后，日军统帅致信蒋介石，建议在华南的平原地区决一死战，以帮助他挽回面子，并承诺以此了结中日之间的“事件”。

在中世纪的军事习俗中，还有一些习俗和指定交战时间地点的规矩具有同等重要的地位，比如在战斗秩序里给予“荣耀地位”的习俗，又比如要求胜利者在战场上逗留三天的习俗。有时，担任先锋的权利由章程决定，或者是由家族和郡县世袭特权决定。谁打头阵的争论常常导致流血的冲突。1396年，一支精锐的骑士大军在讨伐土耳其人的战争中极尽炫耀之能事，在攻打尼科波利斯[38]的战斗中，各国骑士就谁打头阵的问题争论不休，白白浪费了获胜的机会，结果十字军全军覆没。其实，骑士的致命弱点已经在不久前法兰西的几次战争中得到了证实。至于获胜的军队在战场上逗留三天的习俗，这个反复强调的习俗可以追溯到司法中“休庭三日”的古风。无论如何，有一点是肯定的：从世界各地传统记述的仪式性习俗中，我们清楚看见，战争起源于那个连绵不断、热情高涨地参与竞赛的原始领域。在这个领域里，游戏与战斗、战役、命运、机运是紧密混合在一起的。（文献19）

原始的荣耀和高贵理性植根于骄傲，而骄傲乃原罪之首；在文明的高级阶段，它将要被正义的理想取代，或者是正义的理想附着在骄

傲之上。即使这个理想附着的时间短得可怜，正义也从此成为人类社会公认和渴望的东西；而人类社会已经从一小群氏族和部落成长为许多大大小小国家组成的联合体。“万国法”来自那个竞赛的领域，成为良心的觉悟或声音。这个声音说：“这是有悖于荣誉的，是和规则抵触的。”一旦彻底的以伦理为基础的国际义务体制建成之后，国家关系中的对抗因素就难以找到容身之地了，因为这种体制斗争的冲动已升华为名副其实的正义和公平。人类社会这个国家共同体受到各国普遍承认的国际法体制的约束，从理论上说，在这个共同体的成员国之间，根本就没有理由爆发对抗性的战争。即使如此，这个共同体决不会丧失游戏共同体的一切特征。共同体的互利原则，它的外交形式，它的成员国在遵守条约、战争爆发、宣布中止和平等问题上彼此承担的义务——所有这些领域都带有酷似游戏规则的形式特征。只要这些规则仍然具有约束力，只要游戏本身仍然受到承认，而游戏又是人类事务的需要，人类社会的各个领域就带有游戏的形式特征。从纯粹形式的意义上说，我们不妨把整个社会称之为游戏，只要我们记住，这样的游戏是一切文明活生生的原则。

事态已经发展到这个关键时刻：如今，国际法体制不再受到承认，不再被当作文化和文明生活的基础来遵守。一旦一个或一个以上的国家事实上否定了国际法的约束性质，无论实际上否定还是理论上否定，并且宣称自己的利益和权力是其政治行为的唯一标准，那么，不仅古老游戏精神的最后遗存会荡然无存，而且任何文明的主张也会消失殆尽。到那时，社会就会堕落到野蛮的底层，原始的暴力又将死灰复燃了。

由此得出的推论是：一旦游戏精神丧失，文明就会难以为继。然而，即使一切法律纽带崩溃、社会解体之后，社会里的竞赛冲动也不会消失，因为它是固有的冲动。这种争第一的内在渴望使权力集团发生冲突，可能会使之走向难以理解的头脑发热和妄自尊大。一个集团顽固地坚持昨天的教条，把历史说成是“不可避免、不会移异”的经济力量的产物，另一个集团祭起新的“世界观”，但那只不过是给出人头地的永恒渴望粘贴的伪科学标签而已——这两个集团并没有多大的差别。归根到底，那总是一个获胜的问题，但我们很清楚，这种形式

的“获胜”是没有收获的。

在文明的滥觞期，争取名列前茅的竞争无疑是一个建设性的、高尚的因素。加上十足的幼稚心灵和生动的荣誉感，引以自豪的个人勇武应运而生，这对年轻的文化因素是必不可少的条件。非但如此，在这些不断重现的神圣竞赛中，文化形式会不断发展，社会结构在竞争中展开。高尚的生活被视为令人振奋的考验勇气和荣誉的游戏。遗憾的是，即使在古代，严峻而惨痛的战争提供的机会也不多，高尚游戏难以在战争中成为现实。

血腥的暴力不可能用真正高尚的游戏形式制止，因此，只有把游戏当作社会和审美的虚构现象时，我们才能充分体验并享受游戏。社会精神总是要不断在英雄生活的美好幻想中去追求逍遥避世，其原因就在这里。这样的逍遥展现在荣誉、美德和美好的理想境界里。

这种在神话传说中实现的高尚竞争的理想，是文明发展的最强劲的刺激因素之一。它不止一次地造就了尚武体制和仪式性的社会游戏，两者结合起来用诗歌装点现实生活，比如中世纪的骑士精神和日本的武士道。在这里，幻想的力量锻造出贵族阶级的个人举止，磨炼他的勇气，提高他的觉悟。如果军事贵族拥有的土地不多，他们又服从奉若神明的君主，如果社会生活的核心就是对领主的忠诚，那么在这些条件具备的社会里，高尚竞争的理想就特别引人注目。这样的封建社会不需要自由人劳作；只有在这样的社会里，骑士精神和竞技活动才能欣欣向荣。只有在封建贵族制度下，严肃的誓言才能创造闻所未闻的业绩；只有在这样的制度下，旗帜、头盔和盾牌才会成为受人崇敬的对象，骑士勋章才会满天飞，品第和优先特权才会成为生活中最重要的内容。这一整套理想、举止和制度的根本特征，在日本这个日出之国是非常明显的，比在中世纪的基督教世界或伊斯兰世界更加明显。日本武士阶级认为，一般人认为严肃的东西对勇敢者而言仅仅是一种游戏。面对危险和死亡保持高尚的自控能力，是武士至高无上的戒条。在这个方面，我们大胆提出这样的观点：上文提及的恶语相向的竞赛，在这里可能采用的是对忍耐力的考验，自制和骑士的风度是勇敢者生活方式的证据。这种英雄主义的标志之一是思想高尚者对物质利益持完全蔑视的态度。一位日本贵族显示教养和高贵的办法，

是不知道或者号称不知道钱币的价值。据载，一位名叫上杉谦信（Kenshin）的日本贵族和另一位家住山中的贵族武田信玄（Shingen）交战，第三方通知谦信说，虽然他并未与信玄公开失和，但他已经切断了信玄的食盐供应线。谦信鄙视这样的经济战，于是命手下给交战的信玄送去食盐说：“我不用食盐打仗，我用军刀打仗！”（文献20）

毫无疑问，尚武、忠诚、勇气和自制的理想，给张扬这种精神的文明做出了很大的贡献。即使这个理想多半是虚构和幻想，然而在公共生活和教育中，它还是形成了一股风气。在史诗般的浪漫幻想的影响之下，高扬这种精神的民族常常经历了迷人的变化。透过这种海市蜃楼般的尚武传统，最温和的人也会提高嗓门去赞美战争，而且他们赞美的调门超过了战争的实际价值。战争是人类美德和成就的源泉，这就是罗斯金[39]对军校学生讲演的调门。他应邀对武利奇军校的学生讲演时，无疑费了点力气才把嗓门拔高到这样的程度；他颂扬战争，说它是维护和平的绝对条件，一切纯粹而高尚求和的艺术都必须有这个绝对的条件。他说：“世上尚未出现高尚的艺术，唯有军界产生过这样的艺术……毫无疑问，除了奠基于战斗的艺术之外，一个民族不可能再有伟大的艺术。”在接下来搜集历史证据的一段话里，一丝天真的肤浅就难免露出了马脚。他接着说：“一切伟大的民族学习语言的真理和思想的力量，都是通过战争。他们在战争中吸取营养，在和平中浪费精力；在战争中得到教诲，在和平中受到欺骗；他们接受战争的训练，遭到和平的背叛——总而言之，他们在战争中诞生，在和平中断气。”

以上言论颇有一些道理，而且这个道理还表述得尖锐有力。与此同时，他又收敛起修辞的锋芒说，那一番话并非适用于每一场战争。他心里真想说那种战争是“创造性的或奠基性的战争。在这样的战争中，通过默契，人不安分的天性和竞争的爱好被驯化成为优美的游戏方式，虽然这样的游戏也可能是致命的游戏”。他肯定人类从一开始就分为“两大族群：一群是干活的人，一群是游戏的人。一群人耕种、制造、营造建筑或提供生活必需品；另一群人悠然自得地享受闲暇，因此他们就不断需要娱乐，在娱乐活动中，他们役使从事生产和

苦力的人，其中一些人被当作牲口，另一些则被用作死亡游戏中的玩偶或棋子”。罗斯金的宣示中有一丝超人的味道，还有一种廉价的幻觉。不过，对我们的宗旨而言，这一段话的重要性在于：罗斯金正确把握了古代战争中的游戏成分。在他看来，“创造性的或奠基性的”战争，在斯巴达和中世纪的骑士制度中已然成为现实。尽管如此，在上述引文之后，他的诚实、严肃和文雅很快就在他的身上占了上风，他刹住奔放的思路，急忙谴责“现代”战争——1865年那一场战争！他心里想的“现代”战争显然是大西洋彼岸那一场杀气腾腾的内战。（文献21）

在人类的美德中，有一种美德似乎直接来源于古代贵族那种竞赛的斗士生活，这就是忠诚。所谓忠诚就是臣服于一个人、一种事业、一种思想，既不争论臣服的理由，也不怀疑它持久的性质。现在看来，忠诚的态度和游戏有共同之处。说忠诚的“美德”直接来源于游戏的领域，那太牵强附会。纯洁形态的忠诚对人裨益良多，变态的忠诚却是可怕的酵母。尽管如此，有一点可以肯定：骑士风度赖以欣欣向荣的土壤已经产生了丰硕的果实，这就是首批名副其实的文明成果。史诗和抒情诗最高尚的表达、辉煌的装饰艺术、华彩的仪式——这一切都出自战争作为游戏的最古老的观念。从中世纪的骑士到17世纪的谦谦君子再到现代的绅士，一条直线贯穿始终，不绝如缕。西方的拉丁国家给这种美德崇拜增添了向女子献殷勤的元素，于是豪侠和彬彬有礼的爱情非常紧密地交织起来，使我们难以区分经纬。

有一点还需要说一说。说到“首批文明成果”时，我们遭遇到忘记它们神圣起源的危险。在历史、艺术和文献中，我们感觉到的美丽、高尚游戏的一切东西，都曾经是神圣的游戏。竞赛、比武、仪式、宣誓、授勋等，全都是远古时代成年礼的遗风。这一条发展长链中的诸多环节，已经不在我们的记忆之中。就我们所知，基督教世界的骑士风度，在努力保存甚至有意刷新某些从远古流传下来的文化因素中，业已灯尽油干。然而，那一套堂而皇之的荣誉、宫廷的礼节、名门望族似的纹章、骑士般的仪式、武士般的竞赛，即使到中世纪末期，也还没有完全丧失意义。我在《中世纪的秋天》一书里试图描写这一切功能，正是在这个过程中，我突然意识到了文化与游戏的亲密关系。

（文献22）

【注释】

[1] 押尼珥（Abner），《圣经》人物，古以色列第一代国王扫罗之堂兄弟，军队指挥官。

[2] 约押（Joab），《圣经》人物，大卫王军队的元帅。

[3] 特伦特战役（Combat des Trente），公元500年，盎格鲁-撒克逊人吞并法国西北部的布里塔尼半岛，1351年法兰西人把盎格鲁-撒克逊人驱逐出布里塔尼，恢复失去的家园，1532年该地区正式并入法国。

[4] 巴列塔之战（Disifda di Barletta），1503年法国人围攻意大利的巴列塔城时，法国和意大利双方各挑选13名骑士进行决斗，结果意大利获胜。

[5] 荷兰语里表示战争的词是oorlog，这个词奇怪，来源并不完全清楚，但无论如何，它属于神圣的或仪式的领域。古日耳曼语里几个与之对应的词有一点游移：介于“冲突”“命运”或不再受誓言约束的状态之间。不过，这几个意义里的词是否就是同一个词，并不是很清楚。在他的英语手稿里，赫伊津哈用“正常社会情况的中止”来取代“不再受誓言约束的状态”。——英译者

[6] 拜德尔之战（The Battle of Badr），伊斯兰先知穆罕默德取得的第一次军事胜利。他率领麦地那的穆斯林战胜来自麦加的异教徒。

[7] 汪达尔人（Vandals），日耳曼人的一支，于公元4世纪和5世纪进入高卢、西班牙和北非，455年洗劫罗马，极具破坏性。

[8] 指墨洛温王朝（Merovingian Dynasty），公元5世纪法兰克人创建的法兰克王朝（450-751），法兰克人是日耳曼人的一支，他们逐渐兼并法国、意大利等国的土地，建立了一个庞大的法兰克帝国。

[9] 瓦兹河（Oise），发源于比利时，注入法国的塞纳河，流程约299公里。

[10] 查理五世（Charles V,1500-1558），初为西班牙国王（1516-1556），继后成为神圣罗马帝国皇帝（1519-1558），称查理一世，镇压西班牙起义，反对宗教改革，与新教诸侯和法兰西、土耳其进行战争，争夺西欧霸权，多次战胜法兰西国王弗兰西斯一世，甚至将其俘虏。

[11] 弗兰西斯一世（Francis I,1494-1547），法兰西国王，接近人民，保护文艺，多次与神圣罗马帝国皇帝交战，屡败屡战。

[12] 诺曼人（Normans），居住在法国北部诺曼底的法国人，1066年诺曼底公爵“征服者威廉”（William the Conqueror）入侵英格兰，这次征服输入了大量

先进的文化，对英国历史产生了深远的影响。

[13] 弗里西亚语（Frisian），弗里西亚人的西日耳曼语，分布在荷兰北部，很接近英语。

[14] 威斯敏斯特（Westminster），伦敦市南部一个社区，亦指著名的威斯敏斯特教堂。

[15] 加洛林王朝（Carolingian Dynasty），8世纪中叶到10世纪统治法兰克王国的封建王朝。751年矮子丕平（Pepin the Short）在罗马教皇支持下废墨洛温王朝，自立为王，建立加洛林王朝。他将意大利中部土地赠给教皇作为酬谢，又征服南部高卢。丕平之子查理经过连年征战，控制了西欧大部分地区，建立庞大帝国，并于800年由罗马教皇加冕称帝，史称查理大帝。

[16] 蒙田（Michel Eychem de Montaigne,1533-1592），法国散文大家，代表作为《随笔集》，其著作已经有许多译本。

[17] 亨利三世（Henry III,1551-1589），法国国王（1574-1589），帮助母后凯瑟林·德·梅迪西（Katherine de Medici）策划了圣巴托多罗缪节日大屠杀（1572年），镇压新教徒胡格诺人。性取向有偏差，喜男宠，爱着女装，致国人议论纷纷，内战中被刺。

[18] 黎塞留（Armand Jean du Plessis Richelieu,1585-1642），法王路易十三的国务秘书兼御前会议主席、枢机主教，镇压新教徒胡格诺人、贵族叛乱和农民起义，对外参加三十年战争（1618-1648），扩张法国势力。

[19] 路易十六（Louis XVI,1754-1793），法国国王，法国大革命前封建时代的末代君主，与王后双双被砍头。

[20] 阿耳忒弥斯（Artemis），狩猎女神和月神，与阿波罗为孪生姊妹。

[21] 萨拉米海战（Battle of Salamis），公元前480年，希腊人和波斯人在塞浦路斯海域的一场决战，希腊人大胜，波斯人溃败，从此奠定了东西方的力量对比。

[22] 地米斯托克利（Themistocles，前524——前460），雅典海上强权的缔造者，雅典执政官，马拉松战役之后，迅速扩大海军，率领希腊联合舰队大败腓尼基舰队，彻底战胜波斯国王薛西斯一世（Xerxes）。

[23] 希罗多德（Herodotus，前484?——前420），古希腊历史学家，西方“历史之父”，所著《历史》（即希腊波斯战争史）是西方第一部历史著作。

[24] 马多尼奥斯（Mardonius,？——前479），波斯武将，波斯王大流士一世女婿，他怂恿薛西斯一世入侵希腊，公元前479年9月兵败被杀。

[25] 薛西斯一世（Xerxes，前519?——前465），波斯大帝居鲁士之子、继任者，镇压埃及叛乱，率大军入侵希腊，洗劫雅典，在萨拉米海战中惨败，晚年在宫廷阴谋中被刺。

[26] 勇敢者查尔斯（Charles the Bold,1433-1477），最后一位勃艮第公爵，参加法国内战和对英国的玫瑰战争，入侵英格兰。

[27] 伊斯城（Neuuss），今属德国。

[28] 格劳科斯（Glaucos），用这个名字的希腊神有三位，此地的格劳科斯应该是一位海神。

[29] 狄奥墨得斯（Diomedes），特洛伊战争中的英雄之一，奥德修斯的助手。

[30] 布雷达（Breda），荷兰北部城市，西班牙人长期占领，几百年间，荷兰人和西班牙人互有攻守，1637年荷兰人终于收复失地。

[31] 《标枪》（Lances），又名《布雷达的降伏》，西班牙画家韦拉斯凯兹的名作，描绘西班牙人1625年攻克该城的受降仪式，荷兰城防司令向西班牙统帅献出城门钥匙，为了显示胜利之师的威风，西班牙军队披坚执锐，标枪林立，作品故名《标枪》。

[32] 亚琛（Aachen），德国历史文化名城，靠近荷兰和比利时，曾经落入法国人之手，查理曼大帝常住于此，曾是神圣罗马帝国的第二大城市和西方的学术文化中心，多位日耳曼国王在此登基。

[33] 试比较英语短语beyond the pale（在……范围之外）。

[34] 布拉班特（Brabant），今属荷兰。

[35] 波希米亚（Bohemiat），今属捷克。

[36] 克雷西战役（Battle of Crecy），1346年8月26日，英法百年战争初期英军的一次胜利，战场在法国北部。

[37] 亨利伯爵，即亨利·特拉斯塔马尔（Henry Trastamara,1334-1379），参与英法的百年战争，1367年战败。

[38] 尼科波利斯（Nicopolis），多瑙河岸上城市，土耳其在此建立要塞，欧洲十字军联军为了给君士坦丁堡解围，猛攻尼科波利斯，但联军大败，且多半被杀。

[39] 罗斯金（John Ruskin,1819-1900），英国艺术批评家、社会理论家，主张社会改革，反对机械文明，大力支持前拉斐尔派。

第六章　游戏与知识

争当第一的欲望因社会提供多种机会而有诸多表现形式。人们争夺优势的竞赛方式多种多样，正如赌注的奖赏有诸多形式一样。决定胜负的因素可能是机运、体力、灵巧或流血的搏斗。其余的竞争可能是勇气、耐力、技能、知识、夸耀和狡黠的竞争。这些竞争形式需要力量或艺术标本；也可能需要铸剑为武或吟唱为文。参赛者可能要回答问题。竞赛的形式可能是神谕、打赌、诉讼、发誓或猜谜。无论以何种形式出现，它总是游戏，正是从这个观点出发，我们要阐述竞赛的文化功能。

在一切文化中，竞争习俗的相似性令人惊叹，最引人注目的相似性是在人类心智本身，这就是人类知识和智慧的相似性。对古人而言，行动和胆量是力量，知识更是魔幻的力量，因为任何知识和宇宙的秩序都有直接的关系。万物有序展开的进程，是神的指令，是由仪式维持的，目的是维系生命、拯救人类。这个宇宙秩序梵语里叫rtam（真谛、真实），知识最有力地捍卫着真谛，这里的知识是有关神圣事物及其神秘称谓的知识，是有关世界起源的知识。

因此，神圣的欢宴上必须有这样的知识竞赛，因为嘴里说出的话对世界的秩序产生直接的影响。奥秘知识的竞赛深深地扎根于仪式，且成为仪式的核心要素。祭司们以轮流或挑战的方式相互进行的诘问，都是十足的谜语，除了神圣的意义之外，这些问题很像室内游戏中的谜语。这种仪式性猜谜竞赛，在《吠陀经》的传说中最清晰地表现出来。在宏大的祭祀节庆中，它们就像祭礼本身一样重要。婆罗门围绕知识的起源（jatavidya）或“圣事的言说”（Brahmodya）展开论战。《梨俱吠陀》里的各种颂诗用韵文的形式直接保存了这样的论辩。比如，第一首诗里的问题既和宇宙万象有关系，同时又和祭祀的

细节有关系：

> 我问你天涯海角在哪里？我问你大帝的肚脐在哪里？我问你种马的种子是什么？我问你言语的制高点在哪里？（文献1）

第8首颂诗用10个典型的谜语描写主神的特征，每一位主神的名字就是谜底。

> 其中一位棕红色，形态多样，慷慨大方，青春勃发；他用黄金作装饰品（苏摩神，植物之王）。另一位降生时灿烂辉煌，又缩进母体，他是众神中的智者（阿格纽，火神）。

这些颂诗的主导元素是谜语形式，谜语的破解仰赖有关仪式及其象征的知识。在谜语的表象之下潜隐着有关存在之源的最深奥的智慧。保罗·杜森[1]认为，第10首颂诗“也许是古代流传给我们的最令人惊叹的哲学”。（文献2）

> 于是，存在不在，亦非不存在。空气不在，空气之上的天空亦不在。什么东西从四周合围？在哪里？谁使之合围？陡峭的深渊全是水吗？

> 死非死，亦非非死。昼夜无别。他在之外别无气息，他在本身亦无气息；他在之外别无存在。（文献3）

在上述引文里，一部分谜语用的是问句而不是肯定句，但颂诗的诗体结构仍然反映了谜语原来的性质。第5首之后，颂诗又回复到问句形式：

> 谁知道，谁能断言造物主生于何处，来自何方？

一旦承认这首颂诗来自仪式里的谜语歌，谜语歌又来自猜谜竞赛的文学加工，那么谜语和深奥哲学同出一源的关系就令人信服地建立起来了。

《阿闼婆吠陀》（Atharvaveda）里的一些颂诗，比如第10组第7首和第8首，似乎把一连串高深莫测的问题放进同一类，其中一些得到了解答，另一些没有解答：

> 月亮去哪里？半月去哪里？满月和半月会合的年头去哪里？四季去哪里？告诉我它们的支柱（skhambha）在哪里！两位潜水的少女，即昼夜，她们行色匆匆，意欲赶往哪里？流水如斯，意欲奔向哪里？告诉我

它们的支柱在哪里！风何以不止，精神何以不息？渴求真谛的水为何川流不息？[2]

古人深思存在的神秘，翱翔于神秘诗歌、深奥智慧、神秘主义和纯言语的玄妙边际。我们无须解释这些滔滔不绝思想中的每一个元素。诗人和祭司兼于一身的古人，不断考问那不可知世界的大门，但门对他紧闭，亦如对我们紧闭一样。我们能说的只能是：在这些令人敬畏的文本中，我们看到哲学的诞生，不是在虚荣的游戏里诞生，而是在神圣的游戏里诞生。最高级的智慧被当作精湛的技艺来践行。我们可以顺便指出，诸如世界如何创生的天体演化问题是人类执着考虑的首要问题。实验儿童心理学证明，一个6岁儿童的大部分问题是有关天体演化的问题，比如：什么使水流？风从哪里来？什么是死？等等。（文献4）

《吠陀经》颂诗里谜一样的问题上升为《奥义书》里深刻的宣示与断言。不过，我们在这里关心的不是那神圣谜语的哲学深度，而是其游戏性质及其对文明的重要意义。

以上的谜语竞赛决不只是单纯的娱乐，而是祭祀礼仪不可分割的一部分。谜语的解答和祭祀本身一样，是不可或缺的。（文献5）谜语的解答强化了神的参与。一个有趣而相似的习俗见诸印度尼西亚西里伯斯岛中部的托拉查人（Toradja of Central Celebes）之中。（文献6）他们在欢宴上提出谜语的时机有严格的时间限制，上限是稻谷“受孕”的时候，下限是收获的季节。谜语“出台”自然会促进稻谷的扬花。谜底一旦揭开，人们就大声合唱：“稻米，你出来！你出来，你肥大的谷穗垒满山顶，填满山谷！”临近水稻抽穗的时候，一切文学活动都在禁止之列，因为它们可能会危害水稻的成熟。同一个词wailo既是谜语又是稻粱（天地里的一切果实），wailo这个词后来被主要的粮食作物稻米取而代之。（文献7）瑞士的格里讼地区（Grisons）还有一个完全相似的例子：“这里的农民搞一些傻乎乎的游戏，以便使谷物长势更好。”（文献8）

研究《吠陀经》尤其是研究《婆罗门书》（Brahmanas）的学者都知道，这些经典对万物起源的解释多样而不一致，细腻而多牵强，没有一个总的体系，没有明显的韵律和道理。但是我们要记住，这些

天体演化的猜想有一个基本特征——那就是游戏性，而且它们都来源于仪式性谜语，这样我们就会幡然醒悟：它们的混乱未必是来自祭司们琐细钻研的习惯，因为他们人人都想以自己的祭祀压倒别人的祭祀，也未必是来自他们心血来潮的玄想[3]，应该说这样的混乱主要是来自当时的环境：无数互相矛盾的解释其实是对仪式上提出的谜语做出的许多不同的回答。

谜语是神圣的东西，充满神秘的力量，因而也是危险的。在神话或仪式的文本中，谜语几乎总是德国语文学家熟知的所谓“大谜”（Halsratsel），你要么猜中谜语，要么丢掉脑袋。游戏者的生命陷入危殆。结论自然是：打一个谁也猜不出的谜语被认为是最高级的智慧。这两个母题在古代印度国王禅那迦[4]的故事里合而为一。主持祭献仪式时，他要求参加仪式的婆罗门来一场猜谜语比赛，谜语是神学性的，奖品是1000头牛。（文献9）智者雅若洼基夜（Yajnavalkya）预期笃定获胜，赛前已经把牛群赶到自己一边，果然他击败了一切对手。其中一位名叫吠达格达萨喀利雅（Vidaghdha Sakalya），由于屡试屡败而真掉了脑袋，他身首分离，脑袋掉到膝头上。这件事显然表达了一个教谕的主题：不能破解谜语的惩罚是掉脑袋的极刑。等到谁也不敢再提问时，雅若洼基夜以胜利者的口吻叫道：“尊敬的诸位婆罗门，有谁想再提问，那就请便，如果愿意，大家一起来问我也行。要不然就让我随意问你们中间的一个人，或者向你们所有的人提问！”到这里，问答过程的游戏性质就昭然若揭了。神圣的传说故事本身就带有游戏的特征，至于故事在多大程度上被神圣的教义接受，那是难以明确界定的，说到底也是不太重要的，正如不能破解谜语就掉脑袋是否真有其事并不重要一样。那并不是最令人感兴趣的地方，主要的、真正令人惊叹的是游戏里的母题。

与此相似，希腊传统也有猜谜和处死的母题。有人事先就得到警告：卡尔卡斯（Chalcas）说，如果他遇见比他睿智的预言家，他就必死无疑。后来他遇见莫普索斯（Mopsos），两人展开猜谜竞赛，结果莫普索斯胜出。卡尔卡斯羞愧难当、气绝身亡，他的部属归顺莫普索斯。（文献10）我认为，这个致命谜语的主题已经表现得相当充分，但其形式使当事人遭到羞辱。

同样，以生命为赌注的猜谜竞赛也是《埃达》神话的重要主题。在《瓦夫特鲁德尼尔之歌》（Vafthrudismal）里，奥丁与无所不知的巨人瓦夫特鲁德尼尔较量，比赛智慧，轮流提问。同样是关于神话和宇宙起源的问题，和《吠陀经》里的问题类似：昼夜何处来？冬夏何处来？风从哪里来？在《阿尔维斯之歌》（Alvissmal）里，雷神托尔问侏儒阿尔维斯：万物在埃塞斯（Ases）神族和维内斯（Vanes）神族（这两个神族是《埃达》神话里的两个分支）里叫什么名字？在人类、巨人、侏儒那里万物又叫什么名字？在冥府（Hel）里又叫什么名字？但是，比赛还没有结束，天就已经大亮，于是侏儒锒铛加身。《弗约尔斯文之歌》（Song of Fjolsvinn）的形式大体与之相同，《海德里克国王的谜语》（Riddles of King Heidrek）也大同小异。国王保证，只要能打出一个他本人猜不出的谜语，死刑犯就可以得到宽恕。这些诗歌多半属于《埃达》神话的晚期之作。专家认为，它们只不过是诗歌技法的刻意产物，这个看法也许是对的。然而它们和远古猜谜竞赛的关系非常明显，这一点却是不容否定的。

谜语不能靠沉思或逻辑推理来求解。解谜的时候，你靠突然的顿悟，仿佛你突然解开了考问者套住你的绳结。其必然结果是，当你做出正确的解答时，考问者却陷入了无招架之功的窘境。一个谜语原则上只有一个答案。如果你熟悉游戏规则，你就可以找到答案。这些规则可能是语法规则、作诗的规则或仪式规则。你必须熟悉行家里手的秘密语言，而且要熟悉各种现象里每一种符号的象征意义，比如车轮、鸟儿、母牛的象征意义。如果结果证明谜语可能有另一种解答，如果这第二种解答符合规则，而考问者却偏偏不知道，那么他的处境就非常尴尬：他就陷入了自己的陷阱。另一方面，一件事物总是可以用许多方式来表征，所以深藏谜底的谜语总是种类繁多。破解谜语常常依靠解谜人掌握秘密事物的知识或神秘事物的知识，比如他对《阿尔维斯之歌》（Alvissmal）的掌握。

我们在这里关心的不是谜语这种文学形式，而是谜语的游戏性质和文化功能。因此，我们不必深入追究谜语（英语riddle/德语Ratsel）和猜谜（英语guess/德语Rat）的词源和语义关系。当代荷兰语的动词raden仍然保留了“忠告”和“解谜”的双重含义。与此相似，

ainos（句子或谚语）和ainigma（谜语）有契合关系。从文化的角度来说，忠告（advice）、谜语（riddle）、神话（myth）、传说（legend）、谚语（proverb）这几个词都关系密切。简单地回忆诸如此类的现象以后，我们接着讲谜语沿着不同方向发展的情况。

我们可以小结说，谜语起初是一种神圣的游戏，因此清楚划分游戏和严肃的界限断然是不可能的。谜语将游戏和严肃两种要素合而为一：它既是极端重要的仪式要素，又是地地道道的游戏。随着文明的演化发展，谜语沿着两个方向演化：一个方向是神秘哲学，另一个方向是娱乐。然而我们不能认为，在这个发展过程中，谜语从严肃堕落为游戏，或者说谜语从游戏上升到严肃的层次。比较准确地说，文明逐渐产生了两种精神生活的分野，分别称之为游戏和严肃。起初，游戏和严肃构成浑然一体的精神生活中介，文明就是从这种不可分割的精神生活中产生的。

谜语或者更加宽泛地说人们提出的疑问，除了它魔术一般的效应之外，还是社会交往的一个重要成分。作为一种社会娱乐形式，谜语能适应一切文学形式和韵律模式，比如连锁问题或步步升级的游戏：在连锁问题里，一个问题引出另一个问题；在升级游戏里，后一个问题要超过前一个问题。其模式众所周知，比如“什么东西比蜜甜”等。希腊人喜欢玩一个叫aporia的室内游戏，提出的问题不可能用一个答案来一劳永逸地进行解答。这个谜语可以是致命谜语的弱化形式。“司芬克斯[5]之谜”在这个时间稍后的猜谜游戏中还在发出微弱的回声，死亡惩罚的主题总是潜隐在背景之中。这个死亡游戏主题有一个已经被传统修整过的模式，典型的例子是亚历山大大帝的故事，他在印度延揽了一些“赤身智者”，攻陷一座敢于抵抗的城池之后，他传令考问主张守城的10位贤人，他们要回答亚历山大大帝亲自提出的问题，但这是些无法解答的问题。答错的惩罚是处死，回答最差的首先处死。他从10位贤人里挑选一位做裁判。如果他的裁决被认为是对的，他就可以免于一死。大多数问题是有关宇宙演化的两难问题，由《吠陀经》里的谜语略加变换而来。比如：“何者更多，生者还是死者？何者更大，陆地还是海洋？何者在先，白昼还是黑夜？”答案与其说是神秘智慧的样本，不如说是逻辑上的把戏。最后一个问题

是："谁的回答最糟糕？"机智的仲裁人回答说："一个比一个差！"亚历山大的满盘计划被打破，因为没有一个人能被他处死了。[6]

精心策划给对手"将一军"的谜语叫作两难问题，迫使对手的回答里承认原有命题并没有涵盖的东西，这就使他处于不利的地位。容纳两种回答的谜语同样使对手处于不利的地位，比较明显的答案总是比较下流淫秽的。这样的谜语可以在《阿闼婆吠陀》（Atharvaveda）里找到。[7]

谜语派生的一种文学形态特别值得注意，因为它非常明显地说明了神圣和游戏之间的关系。这种文学形态是哲学或神学的考问话语，其主题总是这样的：一位贤哲受到另一位贤哲的考问，或者是受到多位贤哲的考问。比如，查拉图斯特拉[8]必须回答国王维斯塔斯帕（Vistaspa）身边60位贤哲的问题，所罗门[9]国王必须回答王后示巴（Sheba）的问题。《梵书》（Brahmanas）有一个钟爱的主题：一位年轻的梵的践行者（Brahmacharin）来到国王的宫廷，长者考问，他一一作答；他聪慧机敏，直到双方换位，由他反过来提问。这说明他是师长，而不是学生。毋庸赘言，这个主题和古代的谜语竞赛最为贴近。在这个方面，《摩呵婆罗多》里的一个故事很典型。潘达瓦兄弟（Pandavas）浪游到森林里一个美丽的水塘边上，水里的精怪不允许他们喝水，除非他们能回答精灵的问题。凡是不听从精怪命令的兄弟一个个都栽倒在地上，无声无息。值此关键时刻，尤迪斯提拉（Yudhisthira）挺身而出，说他愿意回答问题。紧接着在水潭边发生的问答游戏，几乎阐述了印度伦理的全部体系。这是一个令人惊叹的例子，显示了从神圣的宇宙之谜转向妙语舌战的游戏。严格地说，宗教改革里的神学争论只不过是这种古老仪式习俗一脉相承的延续罢了；1529年路德[10]与茨温利在马尔堡[11]的辩论、1561年特奥多尔·贝札[12]与加尔文派同事及天主教教士在普瓦西[13]的争论都是这样的。

考问式话语的文学产物有一个特别有趣的例子，就是巴利文的《弥兰陀王问经》（Milindapanha）。弥兰陀是公元前2世纪统治大夏[14]的希腊——印度诸王中的一位。这部经书虽然没有正式收入南方小乘[15]佛教的《三藏》[16]，但受到北方大乘[17]佛教兄弟们的高

度赞扬。《弥兰陀王问经》想必是在纪元初期写成的，它显示了弥兰陀王与大阿罗汉那先[18]论经的情景。这部佛经的旨趣是纯粹的哲学和神学，但其形式或基调接近于猜谜竞赛。卷首即体现了这样的性质：

> 弥兰陀王说道："尊敬的那先，你愿意和我交谈吗？"
>
> 那先回答说："陛下若像智者那样与我谈话，我就愿意；若陛下像国王那样谈话，我就不愿意。"
>
> "请问智者是如何交谈的，尊敬的那先？"
>
> "当智者被逼到墙角时，他们并不生气，但国王却要发怒。"

于是，国王同意和他平等交谈，就像安约公爵（Duke of Anjou）在嘲弄和讥笑的论辩中扮演的角色一样。宫廷里的贤人参加了谈话，500爱奥尼亚人和希腊人也到场，不用说还有8万僧人来观摩。那先面无惧色，首先发难："内中有两点，意蕴深奥，难以解答，比打的结还难以解开。"国王的贤人抱怨那先提出怪问题，设置障碍，像旁门左道，而且许多问题就是两难陷阱。他提出问题时，总是得意扬扬地说："陛下，请解答这个问题！"这次论经展现在我们眼前的是佛教教义的根本问题，其表现形式是简单的苏格拉底论辩。

《新埃达》卷首的《哄骗吉尔芬》（Gylfaginning）也是这样的神学考问话语。冈格利（Ganglery）一上场就挥舞7柄剑，使国王吉尔芬（Gylf）注意他的武艺；随即展开的是他与哈尔（Har）的争论，这就是一种打赌的形式。

这一卷从神圣的猜谜竞赛开始，说的是万物之源，参与者用难题和怪题互相诘难，逐渐过渡到以荣誉、财产甚至生命打赌的竞赛，最后过渡到哲学和神学问题的争论。和哲学神学争辩相关的还有其他形式的对话，比如应答祈祷形式与教义问答形式。在《阿维斯陀注释》[19]里，所有这一切话语形式混合纠缠在一起，这个特征远远超过其他的经典。这一波斯古经的教义主要是通过查拉图斯特拉和阿胡拉·玛兹达[20]的一系列问答表现的。（文献12）其中的《耶斯那》尤其保留着许多原始游戏形式的痕迹，该经是祭献礼仪的应答式祈祷文。其典型特征是：有关琐罗亚斯德教教义、伦理和仪式的神学问题，和远

古印度——波斯的宇宙演化之谜纠缠在一起，比如《耶斯那》的第44章。每一节诗都以查拉图斯特拉的问话开始："我问你这个问题，请给我正确的答案，阿胡拉！"每个问题则以这样的套路开头："那……是谁？"比如："下支撑大地，上顶住天空，使天地不沉的，那是谁？""与风和天穹同速运行的，那是谁？""创造昼夜光明与黑暗……让人安眠和苏醒的，那是谁？"《耶斯那》的结尾有一段提及古代猜谜竞赛的痕迹："我问你这个问题，请给我正确的答案，阿胡拉！有人允诺送给我10匹母马、1匹牡马，我该不该接受这样的奖赏呢？"除了天体演化的问题外，有一些有关教义的问题，往往用问答的形式，探讨的是虔诚的起源与定义，还有善与恶、纯洁与污秽的问题，以及与恶魔做斗争的问题等。

事实上，在裴斯泰洛齐[21]的故乡和世纪，真有一位瑞士神父为儿童写了一本问答式小书，题名就叫《谜语小书》（Ratselbuchlein），他离问答式教学法和教义的本源实际上只有咫尺之遥，可是他对此浑然不知！

弥兰陀王那样的哲学神话学论证，在后世的宫廷里仍然很活跃，不过，这些王公与臣僚和外国智者的会话带上了科学和学术的性质。我们读到的这一类谈话的两个问题清单，均为腓特烈皇帝[22]的御笔，他是霍亨斯陶芬王朝[23]的西西里国王。第一个清单是准备问占星家迈克尔·斯各特斯（Michael Scotus）的，（文献13）第二个清单是要摩洛哥的伊斯兰学者伊本·萨宾（Ibn Sabin）回答的问题。第一场谈话特别有趣，很贴近我们的题旨，因为它显示，古老的宇宙演化难题和神学及新的科学精神混合在一起，而腓特烈皇帝又热心培养这种精神。大地依靠什么支撑？天有几重？上帝在御座上的坐姿像什么样子？打入地狱者的灵魂和堕落天使的灵魂有何区别？地球全部是实心的呢，抑或是部分中空的呢？什么东西使海水变咸？为什么风会有四面八方不同的方向？火山为什么爆发？死者的亡灵为什么就是不愿意回到地上？如此等等，古老的声音和新的声音混合在一起了。

第二套问题又叫"西西里问题"，是更加纯粹的哲学问题，带有怀疑主义和亚里士多德的调子，但这套问题也表现出古代精神的痕迹。这位年轻的伊斯兰学者直率地给皇帝上了一课："陛下的问题愚蠢、

笨拙、自相矛盾！”皇帝从好的一面去看这句犯上的话，为此，给皇帝作传的日耳曼作家汉普（Hampe）赞扬他的“仁慈”。（文献14）弥兰陀国王，腓特烈皇帝很可能知道，问答游戏要求人以平等的身份参与。因此，用那先的话来说，游戏人“不能以国王的身份交谈，必须以智者的身份交谈”。

稍后的希腊人对破解谜语和哲学渊源的关系非常了解。亚里士多德的弟子克利尔库斯（Clearchus）撰文论述谚语，提出了一个谜语理论，证明谜语曾经是哲学课题。他说：“古人用谚语证明自己有教养（paideia）。”（文献15）显然，这句话可以用来和上述带哲理的猜谜游戏互相参照。实际上，断言希腊哲学的早期成果来自远古的猜谜问题，既不会太吃力，也不会太牵强。

“问题”（problema）一词的字面意义是“被掷在你面前的东西”，它指向哲学判断源头的“挑战”。姑且把这个问题暂时搁置一边，我们仍然蛮有把握地说，从远古时代到后来的智者派和修辞派，哲学家总是像典型的斗士。他挑战对手，用激烈的批判攻击对手，抬高自己的观点，用古人那种孩童般的自信把自己的观点说成是唯一的真理。在风格和形态上，最早的哲学文本采取抗辩的姿态和对抗的语气。它们总是以作者第一人称单数“我”的名义说话。（埃利亚的）芝诺[24]用困境（aporia）攻击对手，换言之，他仿佛从对手的前提出发，结果却得出两个互相矛盾、互相排斥的结论。这种方法在形式上比什么都更明确地指向谜语。芝诺问道：“如果空间是什么东西，它可能包容在什么东西里？”（文献16）对赫拉克利特[25]这位“玄奥哲学家”而言，自然和生命是一个谜（griphos），他本人就是解谜人。（文献17）恩培多克勒[26]的论述听上去更像是对谜语般难题的神秘解答，不像是冷静的哲学思辨，而且仍然包裹在诗歌的形式里。他关于动物生命那近乎怪诞的想象，即使放进古印度《梵书》（Brahmanas）那种浩荡不羁的浪游中去，也不会显得格格不入。“从她（自然）的怀抱里生长出许多无颈之头，许多脱离面孔的眼睛在半空飘浮”。[27]

早期的哲学家总是以预言和狂热的语气说话。他们那种崇高的自信是主持神秘入教仪式的祭司所具有的那种自信。他们研究的问题是万物之源，是万物的发端（arche）与造化（phusis）。他们求得的答

案不是靠反思与论证，而是靠洞见的闪光。他们的结论总是那些古老的宇宙演化的难题，远古以来用谜语形式提出、用神话形式解决的难题。关于宇宙形态的思辨必须摆脱神秘宇宙论的玄想，然后才能成为哲学和科学。按照毕达哥拉斯[28]的构想，宇宙有183个并列的世界，全都是等边三角形，这个观念就是宇宙论的玄想。（文献18）

上述早期哲学思辨的一切例证，渗透着一种强烈的宇宙对立结构。生命和宇宙的流程被认为是对立面永恒的冲突，这就是存在的根本原理，就像中国的阴阳学说。赫拉克利特认为，斗争是“万物之父”。恩佩多克勒设想，吸引（philia）与不和谐（neikos）是主宰永无止境的宇宙进程的两条原理。古代哲学对立面的趋势充分反映在古代社会的对立和对抗结构中，这绝非偶然现象。人类长期以来就习惯认为，万物都是分裂为对立面的，而且是由冲突支配的。赫西俄德认为，不和女神厄里斯（Eris）也分为从善（有利于人的斗争）的厄里斯和向恶的厄里斯两个侧面。

因此，万物永恒的斗争即造化（Physis）的斗争，有的时候被认为是司法的斗争，这样的观点自有它一以贯之的道理。这个观点非常清楚地显示了古代文化的游戏性质。韦尔纳·耶格尔关于秩序（Kosmos）、正义（Dike）和惩罚（Tisis）的观点取材于法律，又将其转用于宇宙的进程，于是宇宙进程就可以用诉讼的语言来理解了。（文献19）与此相似，他又说，aitia这个词起初的意义是有罪，后来才获得了人们普遍接受的自然因果关系的观念。遗憾的是，阿那克西曼德[29]把宇宙进程当作司法程序的论述，只剩下片言只语了：

> 万物必然消亡，消亡的原理与其兴起的原理相同（即我所谓“无限”），因为万物互相补偿，并且按照时间的律令来赎罪。（文献20）

很难说这句话的意思非常明快。然而无论如何，它毕竟包含着宇宙因为某种初始的错误而不得不谋求补过的思想。无论它意图所指为何物，它毕竟使我们窥见了令人震惊的思想，并且使我们想起了基督教的教义。不过，我们得问自己：这个论断反映的是公元前5世纪已经成熟的希腊思想阶段，也就是反映了那时的治国思想和司法思想呢？抑或更加准确地说，还是反映了早得多的司法思想之底层呢？在那时，正义和惩罚的思想仍然和巫术及打斗的思想混杂在一起，简言

之，那时的法律程序还是一种神圣的游戏。恩佩多克勒有一篇残卷谈到宇宙诸元素的有力竞争，说时间是靠“庄重的誓言”指派的多种元素构成的。（文献21）想要衡量他这个神话兼神秘的命题的全部意义，那是办不到的。唯一可以肯定的是，哲学家和预言家兼于一身的古人的思想，至今仍然在仪式性搏斗的领域里运行，这样的仪式性竞争产生神圣的裁决。正如上文所见，仪式性竞争是古代法律和正义的基础。

【注释】

[1] 保罗·杜森（Paul Deussen,1845-1919），法国哲学家、比较宗教学家、梵文学者，尼采好友，对尼采产生影响。

[2] skhambha直译是“支柱”，但这里的意思是“存在之基”和诸如此类的意义（如欲了解对这个神话和类似的天体演化神话引人入胜、令人难忘的解释，请参见H.S.Bellamy所著《大洪水之前的月亮与人》，Moons,Mythss and Man,Built Before the Flood,etc.,Faber&Faber）。——英译者

[3] 奥尔顿博格（H.Oldenberg）倾向于这样的解释，见《婆罗门文献中的世界观》（Die Weltanschauung der Brahmantexte,Gottingen,1929,pp.166,182）。——英译者

[4] 禅那迦（Yanaka），古印度密提罗（Mithila）国的国王，悉多（Sita）的父亲，罗摩（Rama）的岳父。

[5] 司芬克斯（Sphinx），有翼的狮身人面女怪，常令过路人猜谜，猜不中者即遭杀害。

[6] 见维尔肯（U.Wilchen），《亚历山大大帝和印度赤身智者》（Alexander der Grosse und die indischen Gymnosophists,)。我认为，赫伊津哈的手稿有时使故事难以理解，而编者并非总是能够令人信服地补其不足。——英译者

[7] 例如奥卢斯·盖留斯（Aulus Gellius）说：女人或美或丑；娶漂亮老婆不好，因为她会与人调情，娶丑陋老婆不好，因为她对你没有吸引力；因此，不娶老婆最好。——英译者

[8] 查拉图斯特拉（Zarathustra），亦名琐罗亚斯德（Zoroaster）——古波斯琐罗亚斯德教创始人，该教亦称袄教、拜火教，南北朝时传入中国。

[9] 所罗门（Solomon），以色列国王，约公元前10世纪在位，以智慧和建筑

设计著称。

[10] 路德（Martin Luther,1483-1546），德国宗教改革家，欧洲16世纪宗教改革的发起者，抗议宗（新教）路德派的创始人，主张“因信称义”，即只要有信仰即可获得拯救，而无须借助于教会的典籍和仪式。1517年10月31日发表《九十五条论纲》批评教皇政策，举起改革旗帜。这场改革对欧洲历史影响深远。

[11] 马尔堡（Marburg），德国城市，1529年德国和瑞士的宗教改革家围绕圣餐礼举行的辩论，四位参加者是路德、茨温利（Zwingli）、梅兰希顿、埃科兰帕迪乌斯，会议制定了《马尔堡十五条款》。

[12] 特奥多尔·贝札（Theodore Beza,1519-1605），法兰西作家、翻译家、教育家、神学家，和加尔文合作创办日内瓦学院，加尔文的后继者，任日内瓦教会首席牧师，编订希腊文本《新约》，翻译拉丁文本《新约》，这两个文本成为日内瓦版《圣经》和1611年英文钦定版《圣经》的依据。

[13] 普瓦西（Poissy），法国中部城镇。

[14] 大夏（Bactria），亚洲西南古国，鼎盛时期拥有今阿富汗之大部、巴基斯坦和一些中亚国家之一部，曾经是佛教的一个中心，公元前130年被月氏摧毁。

[15] 小乘（Hinayana），佛教中较保守的一个宗派，主要流传于斯里兰卡、缅甸、泰国和柬埔寨等地，信奉巴利文佛教经典，自称“上座部佛教”，不接受“小乘”称号。

[16] 《三藏》（Tripitaka），佛教典籍总称，三藏即“经藏”“律藏”和“论藏”，三藏皆分大乘和小乘，即有大乘经、大乘律、大乘论和小乘经、小乘律、小乘论，通晓“三藏”的僧人称“三藏法师”，如“唐三藏”。

[17] 大乘（Mahayana），公元1世纪左右形成的佛教派别，属北传佛教，贬称原始佛教和部派佛教为“小乘”，主要经典有：《般若经》《维摩经》《大般涅槃经》《法华经》《华严经》《无量寿经》等。

[18] 那先（Nagasena），亦称龙军，与弥兰陀王说经辩经，以车与轴、毂、辐等关系为喻，广说佛教教义，汉译有《那先比丘经》，南传巴利文名《弥兰陀王问经》。

[19] 《阿维斯陀注释》（Zend-avesta），即《阿维斯陀古经》或《波斯古经》，波斯琐罗亚斯德教即袄教经典，分6部分：（1）耶斯那（Yasna），祭献赞歌，为该经主要部分；（2）维斯柏拉特（Visprat），小祭仪书；（3）维提吠达特（Videvdat），驱魔书；（4）耶斯特（Yashts），对神祇和天使的赞歌；（5）库尔达（Khurda），短的赞歌或祈祷书；（6）其他。

[20] 阿胡拉·玛兹达（Ahura Mazda），希腊文为Ormasd，故又译“奥尔穆兹

德”，琐罗亚斯德教所谓善界的最高神、火神或智慧神。

[21] 裴斯泰洛齐（Johann Heinrich Pestalozzi,1746-1827），瑞士教育学家，认为教育的目的在于全面和谐地发展人的天赋能力，提倡实物教学法，为19世纪的教育改革奠定了基础。

[22] 腓特烈皇帝，即腓特烈二世（Frederick II,1194-1250），西西里国王（1198-1250）、德意志国王（1212-1220）和神圣罗马帝国皇帝（1220-1250），力图统治整个意大利，与教皇产生冲突，被处绝罚，发动第六次十字军东征，占领耶路撒冷。

[23] 霍亨斯陶芬王朝（Hohenstaufen），神圣罗马帝国王朝，12-13世纪统治德意志并力图控制意大利，腓特烈皇帝为该王朝的第四代君主。

[24] （埃利亚的）芝诺（Zeno of Elea，前490?——前430?)，古希腊哲学家，埃利亚学派代表人物，提出否认运动的“两分法”“阿基里斯与龟”“飞矢不动”等悖论。

[25] 赫拉克利特（Heraclitus，前540?——前470?)，古希腊唯物主义哲学家，辩证法奠基人之一，认为“火”是万物的本原，万物皆流，“你不能两次步入同一条河”。

[26] 恩培多克勒（Empedocles，前490——前430），古希腊哲学家、诗人、医生，持物活论观点，认为万物皆由火土水气4种元素形成，万物的动力是爱与憎，爱使元素结合，憎使元素分离。

[27] 见坎佩尔（Capelle,Die Vorsokratiker:Die Fragments und Quellenberrichte,Stuuttgart,1935,p.216）克里斯蒂安·摩根施泰恩（Christian Morgenstern,1871-1914，德国诗人，幽默作家）写下玄想诗“一只膝盖在世上游荡”时，他是否想到恩佩多克勒的哲学思辨呢？为了有助于读者理解这首经典诗歌，请允许我将其翻译如下：“一只膝盖在世上游荡/就一只膝盖，别无其他/它不是帐篷，不是树木/就一只膝盖，别无其他//曾有一人在战场上/弹洞满身，遍体鳞伤/那只膝盖却完好无损/就像圣徒安然无恙//从此它在世上游荡/就一只膝盖，别无其他/它不是帐篷，不是树木/就一只膝盖，别无其他”。——英译者

[28] 毕达哥拉斯（Pythagoras，前580?-前500?)，古希腊哲学家、数学家、毕达哥拉斯教团创始人，提倡禁欲主义，认为万物和谐、万物皆善、万事健全、万象丰盈，认为数为万物之本。

[29] 阿那克西曼德（Anaximander，前611?——前547?)，古希腊米利都派哲学家，认为世界由一种叫“无限”的物质组成，其著作已经失传。

第七章　游戏与诗歌

触及希腊哲学的起源及其与知识和智慧的神圣竞赛时，必然要触及宗教或哲学表达方式和诗歌表达方式之间朦胧的边界。因此，探究诗歌创作的性质应该是可取的尝试。在一定意义上，这个问题是探讨游戏与文化关系的核心问题，这是因为在组织程度高的社会里，宗教、科学、法律、战争和政治逐渐失去了和游戏的接触；与此相反，游戏在较早的历史时期地位却是非常突出的。直到今天，诗人的功能仍然逗留在这个功能诞生的游戏领域里。诗歌本身就是一种游戏功能。它在心灵的游戏场里展开，有它自己的世界，即心灵创造的世界。在这个心灵的世界里，事物的外貌与“平常生活”世界里事物的外貌，是截然不同的，其联系纽带并不是逻辑和因果的纽带。如果说严肃的表述可以用清醒的意识来界定，那么诗歌永远也不可能上升到严肃的水平。诗歌处在严肃之外，停留在更加原始、更加原初的层次上，这是儿童、动物、野蛮人和先知栖息的世界；诗歌停留在梦幻、迷醉、狂喜和欢笑的领域。我们必须披上儿童心灵，就像身披一件魔幻的斗篷，我们必须放弃成人的智慧，换用儿童的智慧，否则我们是无法理解诗歌的。200多年前，维科[1]把握或者说表达了诗歌原始的性质及其与纯游戏的关系，在这一点上，谁也不如他。（文献1）

思想深刻的培根[2]说，诗歌就像哲理之爱的梦境[3]。野蛮人是自然之子，他们关于存在起源的神秘幻想里孕育着智慧的种子，这些种子将在后世的逻辑形式里表现出来。语文学家和比较宗教学家正在呕心沥血，力图尽量深入地穿透信仰之谜的起源。[4]诗歌、深奥的教义、智慧和仪式本质上是统一的，人们正在用这种新的眼光来重新理解古代文明。

为了这样来理解古代文明，首先就必须抛弃以下想法：诗歌只有

审美的功能，或只能用美学的语言来解说。在任何兴盛、鲜活的文明尤其在古代文明中，诗歌都有一个极其重要的功能，那就是社会和仪式的功能。一切古代诗歌都是仪式、娱乐、艺术、猜谜、教义、规劝、巫术、抚慰、预言和竞争，都同时具备所有这一切功能。实际上，古代仪式和诗歌浑然一体所固有的一切母题，都见于芬兰史诗《卡勒瓦拉》（Kalevala）的第三篇里。一位夸夸其谈的年轻人挑战智慧老人维纳摩门（Vainamoimen）的巫术，被维纳摩门降伏。首先，他们在博物知识方面展开竞赛，接着进行万物起源奥妙的知识竞赛。这位名叫尤卡海门（Joukahaimen）的年轻人佯称，世界的创生有他的一份功劳。于是老巫师用歌声施展他的巫术，年轻人在歌声中沉入泥土、陷入泥潭、淹没在水里，水上升到他的腰部、腋下、嘴巴，最后，年轻人不得不答应把自己的妹妹阿伊诺（Aino）许配给老人。年轻人被降服之后，端坐在“歌声石凳”之上的老巫师才收回他强劲的巫术，连续唱了三个时辰，他才给冒失的年轻人解除了巫术。在老巫师的魔法里，本书曾经论及的一切挑战形式都集于一体了：夸夸其谈的比赛、吹牛比赛、人与人的比较、宇宙起源知识的比赛、争夺新娘的比赛、韧性比赛、神的磨难比赛，所有这一切都汇集到诗歌幻想的汪洋恣肆的翱翔之中。

古芬兰语的诗人称为“维特斯”（vates），意思是着魔的、被神灵惩罚的、胡言乱语的人。这些修饰语同时暗示，他掌握了非凡的知识。诗人是无与伦比的智者（Knower），正如古阿拉伯语的sha'ir一样。在《埃达》记述的冰岛神话里，只有喝下科瓦希尔（Kvasia）的血液酿造的蜂蜜酒，才有望成为诗人，因为科瓦希尔是一切生灵中智慧最完美的生灵。向他请教任何问题都不会徒劳失望。后来，这位集诗人和预言家为一体的“维特斯”逐渐分化为我们熟悉的预言家、祭司、抚慰者、秘法家和诗人，甚至雄辩家、鼓动家、智者和修辞学家都派生于这个远古的混合型诗人“维特斯”。希腊早期诗人都显示出同出一源的痕迹。他们的功能显然是社会功能；他们以人民的教育者和监护者的身份说话。他们是希腊民族的领袖，这个地位后来被智者派篡夺了。（文献2）

古代诗人“维特斯”的形象可以从以下许多侧面看出来：古北欧文

学里的对应词是thulr，盎格鲁-撒克逊语里叫thyle，现代日耳曼语文学家把这个词翻译成德语的Kultrdner，其字面意思是“信仰的讲解者”（cult orator).（文献3）最典型的北欧文学诗人叫starkadar，萨科索·格拉玛提库斯（Saxo Grammaticus）把它翻译成“维特斯”是很恰当的。这样的诗人以不同的面目出现，他有时解说仪式的程式，有时扮演神圣的戏剧角色，有时主持祭礼，有时甚至担任巫师。另外的时候，他似乎仅仅是一位宫廷诗人兼演说家，此时他的职能仅仅是小丑（scura）而已。与thyle对应的动词是thylja，意思是朗诵宗教经文、作法或者简单的念念有词。thulr集神话知识和诗歌传统于一身，他是智慧老人，熟知人民的历史和传统；在节庆活动中，他是人民的代言人，将英雄等值得崇敬的人物的谱系烂熟于胸，他的特殊职能是参与竞争性演说和智慧比赛。我们在盎格鲁-撒克逊史诗《贝奥武甫》中看见的昂菲尔德（Unferd）就是这样的诗人。在上文探讨过的北欧神话中，对骂表演（mannjafnaar）属于thulr的职能，性爱女神奥丁与巨人或侏儒的斗智也属于thulr的职能。著名的盎格鲁-撒克逊诗歌《韦德希德》（Widsid）和《浪游者》（The Wanderer）似乎就是出自哲学宫廷诗人之手的典型作品。上述一切特征，很自然地符合我们对古代诗人的描绘，他们的功能在任何时候都兼有神圣和文学的双重功能。然而，神圣的也好，世俗的也好，古代诗人的功能始终是扎根在游戏的形式里。

我们可以一路追踪古代诗人的足迹，在古日耳曼人里的诗人thulr之后，我们在封建时代的西方既看到吟游诗人（joculator），又看到比吟游诗人地位略低的信使（herald）。封建时代这两种诗人的功能，我们在写两军对垒时曾经提到，他们和古代的“信仰讲解者”有许多共同之处。他们也是历史、传统和谱系的记述者，是公共庆典活动的代言人和发布人，法定的自夸者和吹嘘人。

诗歌在远古具有创造文化的能力，诗歌诞生于游戏之中，它就是游戏，且无疑是神圣的游戏；与此同时，即使有这样的神圣性，它仍然接近于放任、欢快与嬉戏。远古的诗歌还没有满足审美冲动的问题，那时的审美冲动还处在休眠状态，还潜藏在参与仪式的体验之中。诗歌兴起于颂歌，颂歌又诞生于仪式的激情之中。但诗歌又不仅

限于这一个侧面，因为诗歌的功能同时又在社会娱乐中绽放出绚丽的花朵，兴起于家族、氏族和部落之间激烈的对抗之中。新兴的岁时节令庆典，尤其是春季的庆祝活动，给诗歌的成长提供了最肥沃的土壤，春季是男女青年欢乐和自由相会求偶的季节。

这种形态的诗歌是在男女青年古老的嬉戏中产生的诗歌，他们尽情嬉戏，互相吸引，又互相排斥。这种诗歌和仪式中诞生的诗歌一样，是最原初形态的诗歌。莱顿大学的德·约瑟琳·德·荣（de Josselin de Jong）在东印度群岛的布鲁岛和巴巴尔岛搜集了大量的素材，研究这种社会性、竞赛性的诗歌。他发现，这种诗歌还在继续传承文化游戏的功能，具有极为细腻的性质。非常感谢作者的慷慨惠助，允许我在他的未刊稿中借用一些特色鲜明的例子。（文献4）布鲁岛的居民叫拉纳人（Rana），他们有一种对唱仪式叫“英加弗卡”（Inga fuka）。男女青年对坐而歌，有些乃即兴之作，他们用鼓声伴唱。这些歌或嘲弄，或逗乐。清楚有别的英加弗卡至少有5种。这些歌的形式，总是在两性的你来我往、进攻和反击、诘问与答辩、挑战与反驳中展开。有时，这些对唱就像是猜谜。最典型的“英加弗卡”叫“前后相随的对歌”，每一方起始都用“跟随我的领队”，酷似儿童游戏的起首。构成诗歌的形式要素是谐音，由相同词语的重复或变易把抑扬的音节联系起来。纯诗歌要素包括典故、突然闪光的思想、双关语，也可能是纯粹悦耳的语音，词语反而失去了意义。这种纯形式的诗歌，虽然遵循一套韵律规则，却只能用游戏来描述和理解。说到内容，这些诗歌主要是暗喻爱情、谨言慎行和美德的说教，也有恶意的俏皮话。虽然有一套传统的对歌，重要的是能即兴改进，巧妙增益和修订。鉴赏力受到高度的推崇，拉纳人不乏精湛的艺术技巧。在情绪的表达上，这些对歌使人想起马来人的“潘顿”诗歌（pantun），“潘顿”想必对布鲁人的文学有一定的影响，而且对比较遥远的日本俳句（haikai）产生了影响。

除了“英加弗卡”（Inga fuka）这种对歌之外，布鲁岛的拉纳人还有其他形式的诗歌，这些诗歌都有共同的形式原理，但其他形式的诗歌表现的是新人两个家族的舌战，在婚礼上交换礼品时，双方要没完没了地对歌。

在巴巴尔群岛的维丹岛[5]上，德·约瑟琳·德·荣教授发现了另一种诗歌。在这里，唯独即兴创作的诗歌才有价值。巴巴尔居民对歌唱的爱好远远超过布鲁人，许多人集会时喜欢唱，个人劳作时也喜欢唱。坐在椰子树上取椰子汁时，男人浅唱低吟悲伤的曲调，或者嘲讽相邻树上劳作的伙伴。有时，戏弄伙伴的歌唱演变成为颇有恶意的对决，曾经出现过流血和凶杀的结局。所有的对歌由两种句式构成，一种是叫“树干”，一种叫“树顶”或“树冠”，但问答的格局不再清晰可见。巴巴尔诗歌和布鲁岛诗歌有一个典型的区别：巴巴尔诗歌追求效果的手法是旋律的变幻，而不是双关语或音调的玩弄。

马来人的“潘顿”诗歌是一种交叉押韵的四行诗，前两行勾勒一个意象或陈述一个事实，后两行用细腻甚至极端勉强的暗示来完成这个意象或事实。这种四行诗颇像机巧的智力游戏（jeu d'sprit）。到了16世纪，“潘顿”这个词的意思发生了变化：主要的意思变成寓言或谚语，四行诗的意义退居第二位。爪哇语把四行诗的最后一行叫作djawab，这是阿拉伯语借词，意思是回答或解答。显然，“潘顿”曾经是一种问答游戏，后来才定格为诗歌形式，靠押韵形成的暗示取代了问题的解答。（文献5）

毫无疑问，马来人的“潘顿”诗歌和日本俳句有亲缘关系，俳句这种小诗共有三行，三行诗各有5、7、5个音节。一首诗创造一个细腻的意象，植物、动物或人的意象，带有一丝抒情的哀愁，或有一丝淡淡的怀旧，或有一丝幽默的暗示。现举两例如下：

多少心事啊

纠缠，放下它，去吧

垂柳也叹息！

湿透的和服

曝晒，小小的衣袖

死去的孩子！

起初，俳句必定是联韵诗，一人接一人地唱和下去。（文献6）

游戏与诗歌的融合保留在芬兰人吟诵《卡勒瓦拉》的传统方法

中。龙洛斯（Lonroth）搜集这些诗歌，发现奇异的习俗仍然流行。两位歌唱人面对面坐在长椅上，手拉手摇晃，围绕对这些诗歌的熟悉程度而展开竞争。冰岛的传奇故事描写了一个类似的吟诵形式。（文献7）

作为社会游戏但缺乏审美主旨的诗歌，见诸世界各地，且形式极其多样。竞赛的成分几乎是无所不在的，在对歌、赛诗、赛歌中，竞赛的成分一目了然；在破除咒语的即兴吟诵中，竞赛的成分则隐而不显。最后这个母题和司芬克斯“致命”的谜语显然有相似之处。

这一切形式在东方登峰造极。葛兰言对古代中国诗文做了精湛的解说和重构，给我们提供了一整套赛诗和赛歌的画面，在田园牧歌的古代，青年男女的诗歌对唱和竞赛极其繁盛。安南学者阮文怀发现，类似的习俗至今仍然在安南流行。（文献8）在这里，诗意的“争辩”难以掩盖公开的调情，这个特点非常细腻，一连串谚语成为逐渐的铺垫，谚语在每一节的最后一行反复出现，形成心上人难以辩驳的证明。在15世纪法国的“辩论”（debat）中，我们看到了一个相同的形式。

由此可见，作为社会游戏的诗歌和歌唱，有古代中国和安南曲调温柔、爱恨交织的情歌，也有伊斯兰之前阿拉伯那种调子粗暴、仇恨溢于言表的吹牛和对骂竞赛，亦有爱斯基摩人中间取代诉讼的诽谤性的击鼓比赛。显然，我们必须把12世纪朗格多克[6]地区的“爱情法庭”（Cours d'amour）纳入社会游戏这个范围。据一种早已被驳倒的假设，行吟诗兴起于普罗旺斯[7]地区贵族的“爱情法庭”。这个观点被抛弃是正确的，从语文学的角度说，爱情法庭是否真有其事，是否仅仅是一种文学虚构，就成了一个颇有争议的问题。许多学者倾向于第二种观点，可是他们走得太远了。然而，爱情法庭是司法领域里一种诗意的游戏，的确有一定程度的合理性，这和12世纪朗格多克的习俗相当吻合。我们在这里探讨的，是对爱情问题颇具争议的、诡辩式的假设和游戏形式的爱情。我们业已看到，爱斯基摩人击鼓比赛的起因一般是妇女的饶舌。在这两个例子中，主题都是爱情的两难困境，“法庭”或比赛的目的是维持目前荣誉的常规，对原告或被告进行批驳。爱情法庭的程序是尽量模仿常规的诉讼程序，用类比和先例等

来提供证据。行吟诗的几种样式和爱情的诉求密切相关，比如批驳（castiamen）、争论（tenzone）、对歌（partimen）和问答游戏（joc partit，英语的“jeopardy”即由此而来）。所有这些问题本质上既不是诉讼，也不是率性的诗歌冲动，亦不是纯粹的社会消遣，而是在爱情问题上捍卫荣誉的古老习俗。

然而其他形式的诗歌尤其是远东的诗歌，必须被视为建立在竞赛基础上的文化活动。比如，有人受命即兴赋诗，为的是破除“符咒”，或摆脱困境。这里的关键问题，并不是这样的习俗在日常生活中有何实际意义，我们要强调的是：我们可以一次又一次从中窥视到人类的心灵里这个游戏的母题（接近于“致命的”谜语和判罚的游戏），这是一个表达生活困境或解决生活困境的手段；诗歌的艺术并非直接指向审美的效果，可是它在这样的游戏中找到了自己成长的肥田沃土。我们借用阮文怀的两个例子：

谭先生教的学童上学路上要经过一位姑娘的家门，她是谭先生的邻居。孩子们路过她的家门时总是说：“好个甜人儿，你真可爱！”这使她感到气恼，所以有一天她站在门口等候上学的孩子们说：“那好吧，如果你们喜欢我，我给你们一句话，你们要是有人对得上，我就爱他，要是对不上，你们就该羞死，就得偷偷地溜走！”她说了一句话，没有一个学童对得上一句，以后他们就不得不绕道去上学了。（文献9）在这里，我们看到了古印度年轻人求偶的史诗（svayamvara），亦看到布伦希尔德[8]求偶的大胆，但它披上了安南乡村小学田园牧歌的外衣。

陈朝的阚度（Khanh-du）因失职被皇帝革职，流落到直林，以卖炭为生。皇帝出征来到直林，遇到昔日的宠臣，命他赋诗一首，写他的卖炭生计。阚度出口成诗，打动了皇帝，皇帝便命他官复原职。（文献10）

在远东，即兴赋诗的天分，是成功之必需。安南驻北京使馆是否能成功，有时竟要仰仗大使即兴赋诗的才能。每一位使馆官员都必须随时做好准备，他们必须能应付各种各样的问题，知道如何回答难以计数的谜语和难题，中国皇帝或大臣可能会给他们出谜语和难题，使

馆官员的回答必须妥帖对路。（文献11）这就是游戏外交。

韵文形式的问答游戏，还可以用来储备大量有用的知识。一位姑娘刚刚相中情郎准备成家。两人打算开一家药铺。情郎要她说出各种药物的名字，要她记住整部药典，以便从中寻求答案。算术的技能、商家的商品知识、农事里的历法节令，都是靠这种方法世代相传的。有时，恋人还考核彼此的文学知识。我们在上文已经说过，各种问答教学法和猜谜游戏有直接的关系。科举考试也要靠这样的问答游戏，在远东，这样的考试在社会生活里的重要作用是无与伦比的。

韵文是表达生活大事的主要手段，过了很久，文明才逐渐放弃这种表达手段。在世界各地，诗歌总是出现在散文之前，表达庄严和神圣的事物时，诗歌是唯一能胜任的手段。不仅礼赞和咒语用诗歌的形式，而且长篇大论的著作也用上了韵文；古印度的经典和圣典用的是韵文，希腊早期的哲学著作也是用韵文。恩佩多克勒把自己的知识源源不绝地倾泻到诗歌之中，卢克莱修[9]也追随他走过的路子。偏爱韵文的原因部分出于实用的考虑：在书籍尚未问世的社会里，记诵诗歌有助于应对生活的考验。然而，一个更加深层的原因是：古代社会的生活本身，似乎富于节奏和韵律的结构。对于比较“高雅”的事情，诗歌仍然是比较自然的表达方式。直到1868年，日本人仍然用韵文来记述国家档案中最重要的文书。法律史家特别注意法律中的诗歌遗迹，至少日耳曼人有这样的传统。每一位研究日耳曼法律的学者都熟悉《古弗里西亚法》（Old Frisian Law）中的一个条款，涉及孤儿遗产不得不被拍卖的情况，孤儿有种种“需要”时，或发生了事故急需财物时，才允许被拍卖。这个条款突然用上了抒情的头韵诗：

> “第二种急需来临时，物价飞涨，饥荒遍野，孩子可能饿死。母亲被迫变卖孩子的遗产，买回牛肉和粮食。第三种急需来临时，孩子无衣可穿、无家可归，黑雾弥漫、寒冬降临；人人躲在家里，以求温暖；野兽寻找树洞和山旮旯，苟且偷生。孩子羽毛未丰，眼看自己衣不蔽体、无处栖身、父亲去世，不禁悲从中来、痛哭失声。父亲本应使他免遭饥馑冻馁、凄风苦雨，可是父亲已经葬身地下的黑暗世界，躺在钉得死死的橡木棺材之中。”

这一段法令与其说是刻意的修饰，不如说是受到当时环境的影

响；法律的制定还处在心灵里那个高尚的领域，诗意的文字是自然而然的流露。在古弗里西亚法律这个例子中，法律的语言突然飞进诗歌的领域，像这样的典型还有很多。在一定的意义上，它比古冰岛诗歌《特里加马尔》（Tryggaamal）更加典型。《特里加马尔》用一连串押头韵的诗句判定重修旧好，裁定赔偿，严禁再次争吵，然后宣布，“破坏安宁者”无论走到哪里，都不会受到法律的保护，接着它用一连串诗歌意象来进一步阐述“无论哪里”的意义：

无论在哪里，
男人都打狼，
基督徒都上教堂，
异教徒把牺牲献上。
无论在哪里，
火焰笑，
田野绿，
儿童呼叫妈妈，
妈妈哺育婴儿，
总有人照看炉膛。
无论在哪里，
船儿远航，
太阳高照，
盾牌闪光；
青松挺拔，
雪花飘扬；
雄鹰远距离翱翔，
像白昼一样长。
乘疾风飞扬；
无论在哪里，
云开日出，
家庭安康；

风声吼叫，

百川入海，

仆人种粮。

和上一例法律条文形成鲜明对比的是，这一例显然是对法律条文所做的纯文学的修饰。这首诗在实际生活中不能用作合格的法律文件。尽管如此，它还是证明：诗歌和神圣的司法起初是合而为一的。这才是关键的意义所在。

一切诗歌均诞生于游戏：崇拜的神圣游戏，求爱的庆典游戏，竞赛的尚武游戏，争强好胜的吹牛、挖苦、恶骂游戏，机智和敏捷的灵巧游戏。文明发达之后，诗歌的游戏性质在多大程度上得以保留了呢？

我们首先尝试来揭开神话、诗歌和游戏的三重关系。无论神话流传到现在已经变成什么形式，神话始终是诗歌。神话借助意象和幻想，它诉说万物起源的故事，它们是古人设想的原始时代发生的事情。神话的意义可能是极其深奥、极其神圣的。它能成功表达的关系，可能是理性的方式绝不可能描述清楚的。在文明初期的神话——诗歌阶段，神话的神圣性和神秘性是十分自然的，古人接受神话是绝对虔诚的。虽然如此，有一个问题依然存在：神话是否一直是完全严肃的呢？我想我们蛮有把握地说，诗歌有多么严肃，神话就有多么严肃。像一切不受逻辑判断和有意识判断束缚的东西一样，神话和诗歌都在游戏的领域里活动。这并不是说，这是一个比较低下的领域，因为游戏色彩浓重的神话可能会翱翔到洞见的高度，也就是理性达不到的高度。

如果正确地理解神话，而不是按照现代宣传强加于它的庸俗意义去理解神话，神话就是原始人表达宇宙观念的恰如其分的载体。在神话世界里，勉强可以想象的东西和根本不可能存在的东西之间的界限还没有划清。由于野蛮人逻辑的协调和安排事物的能力极其有限，所以对他而言，实际上一切东西都是可能的。神话是荒诞不经而无法无天的，是无限夸张而混乱的，它满不在乎什么前后矛盾，它是异想天开、随心所欲变幻无常的，然而野蛮人并不觉得神话里有什么不可能

发生的事情。虽然如此，我们还是想要问：即使在滥觞期，野蛮人最神圣的神话信仰就没有一丝幽默的因素吗？神话和诗歌都来自游戏的领域，因此至少可以说，野蛮人的信仰部分停留在游戏的领域，而他的生活则完全停留在游戏的领域。

古人鲜活的神话并无游戏与严肃之分，只有等到神话成为神话学即文学之后，游戏与严肃的分别才适合神话的研究——区分的结果有害于我们对神话的理解。神话作品与传统口头文学是同时诞生的。此时的文化或多或少都已经越过了原始人幻想的阶段。中间的过渡阶段饶有趣味，希腊人熟悉这个阶段；在这个阶段里，神话仍然是神圣的，因而是严肃的，但是人们已经知道，神话的语言是过去的语言。我们太熟悉希腊神话，预先就将其纳入我们诗歌的意识，所以我们容易忽视神话绝对野蛮的性质。在冰岛人的《埃达》神话里，我们心里也痒痒的，也倾向于把它纳入我们诗歌的意识——除非瓦格纳[10]使我们具有这样的免疫力，并使我们的公爵迟钝。总体上说，只有当神话学不直接控制我们的审美能力时，我们才能充分揭示神话的野蛮性质。在古印度的神话中，在民族学家使我们尽情享受世界各地魔幻的神话中，我们清楚看见了神话的野性。然而，凡是不抱偏见的人都可以看到，希腊神话和日耳曼神话中的众神缺乏一致性和美好的品位——美德就更不用说了；这两个民族的神话和印度、非洲、美洲和澳洲土著的神话一样，是狂放不羁的。用我们当代的标准来衡量（当然我们的标准并不是终极的标准），希腊人和冰岛人的众神同样是缺乏品位、不守规矩、品行不端的。而且，赫尔墨斯[11]、托尔和中非的一位神灵并无高下之别。毋庸置疑，这一切神祇都是野蛮社会的遗存，世代相传下来的神祇，和它们曾经达到的精神高度再也无法调和兼容了。因此，在神话改编为文学的时期里，为了保存自身的荣光，神话就不得不接受祭司的神秘解说，或者是被文人“培养”成为纯粹的文学。神话作为不折不扣的真理受到相信的程度随之减少，其游戏成分就以日益加大的力度重新确认自己的地位，游戏成分是神话与生俱来的特征。早在荷马时代，信仰的时代就已经成为历史。然而，神话失去了人对宇宙理解的充分的象征价值之后，它仍然保留了用诗意的语言表达神圣的功能，这个功能绝不只是审美的功能，实际上，它还

有一种仪式的功能。柏拉图、亚里士多德想要我们了解他们哲学的精髓，并且想用言简意赅的方式把自己的哲学思想表达出来，所以他们挑选了神话的形式：柏拉图用的是灵魂的神话，亚里士多德用的是爱的神话，这是万事万物皆有之爱，是万物永恒推动力之爱。

《新埃达》卷首游戏的调子，反映了真正神话的典型特征。在卷首的两篇文章《哄骗吉尔芬》和《诗人的语言》（Skaldskaparmal）里，游戏的调子依然很高亢，虽然《新埃达》已经进入了文学阶段，它本身就成了文学；虽然它具有异教的特色，且遭到官方的批判，然而它还是被当作文化遗产而受到尊重，并因此而继续成为人们阅读的材料。[12]转述这些神话的人是基督徒、神职人员或宗教学者。至少我觉得，他们转述这些神圣的事件时，调子是戏谑而幽默的，这一点明白无误。这个调子不是基督徒的调子，因为基督徒内心觉得自己比异教徒优越，而且他征服了异教徒，所以他禁不住要嘲弄异教徒；这个调子更不是皈依基督教的异教徒的调子，因为改宗者往往会痛骂过去，骂自己过去魔鬼缠身、两眼抹黑。比较确切地说，这个调子是半信半疑的调子，处在游戏和严肃之间的调子。古老的神秘思维在这个调子里余音绕梁，它和异教思想全盛时期的调子几乎没有区别。荒诞的神话母题纯粹是野蛮人的玄想，比如赫朗格尼尔[13]、格萝雅[14]和奥尔汪迪尔[15]就是这样的神奇故事。乍一看，荒诞的神话母题和高度发达的诗歌技艺似乎是难以协调的，然而这个不协调的现象和神话的本质却是十分协调的。这是因为，无论神话的内容是多么粗糙，它总是随时随地谋求高尚的表现形式。《新埃达》的第一篇文章《哄骗吉尔芬》意蕴极其丰富，其形式是古老而著名的宇宙演化的考问式话语，就像托尔在武特加尔洛基（Utgardaloki）国王的宫廷里辩论的形式，内克尔（G.Neckel）把这种形式的问答叫作“游戏”是恰如其分的。（文献12）考问者是冈勒利（Gangleri），他的问题是古老而神圣的问题，有关万物之源的问题，有关风雨、冬夏等从何而来的问题。一般来说，托尔的回答仅仅是一些古怪而神秘的形象，权且作为解答的意象。《诗人的语言》的卷首完全是游戏：前历史的、无风格的狂放不羁的玄想；阴郁、迟钝的披发巨人，刻薄、狡黠的侏儒，粗鲁、古怪的奇人奇事，最终却被当作纯粹的虚幻一笔勾销。毫无疑

问，这是神话进入最后衰退阶段时出现的趋势——混乱无序、形象苍白、冒充的放荡不羁。不过，如果认为这些特征是昔日宏伟和英雄思想的退化，那又未免太轻率了。与此相反，缺乏风格本来就是神话固有的特征。

诗歌的形式元素多种多样：音步的模式、诗节的形态、韵脚、节奏、类韵、头韵、重音等等，诗歌的样式有：抒情诗、诗剧和史诗。这些形式多种多样，世界各地都能找到。诗歌的母题也是多种多样的，无论一门语言里的母题如何千变万化，世界各地、任何时代的母题却是相同的。这些模式、形态和母题我们都耳熟能详，所以我们将它们的存在视之为理所当然，很少停下来问一问，使它们这样而不是那样的公分母究竟是什么。人类社会各个阶段的一致性令人惊诧，诗歌的样式又极其有限，这两个特征的根源，也许可以在以下事实中得到解释：诗歌的创造性功能扎根于另一个更加悠远的功能之中，这是比文化更加悠远的功能，其名字就是游戏。

让我们再一次列举游戏固有的特征。游戏活动在特定的时空范围内进行，有明显的秩序，遵循自愿接受的规则，远离生活必需的范围或物质的功利。游戏的心情或喜不自禁或热情奔放，游戏的气氛或神圣或欢庆，视天时地利而定。高扬的紧张情绪是游戏行为的伴侣，欢声笑语和心旷神怡随之而起。

现在可以说，游戏的特征也是诗歌创作的固有特征，这一点难以否认。实际上，我们刚才给游戏下的定义也可以用来给诗歌下定义。语言的节律或对称的布局，韵律用作加强表现力的手段，刻意隐匿深层的意思，苦心构造词语的技法，所有这些特征也可以用来说明游戏的精神。正如瓦莱里所云，诗歌是语词和语言的游戏。这可不是比喻，这是准确而朴实的真理。

诗歌与游戏的契合不仅是外在的契合，在创造性幻想的结构中，两者的契合也是显而易见的。在诗性用语的转向、母题的展开、情绪的表达里，总是有一种游戏元素在发挥作用。在神话或抒情诗里，在戏剧或史诗里，在远古传说或现代小说里，作者有意无意的目的都是要造成一种紧张的情绪，使读者着迷，使之欲罢不能。潜隐在一切创

造性写作之下的，是一种人的境遇或情绪，是足以把紧张情绪传递给他人的意境。好在这样的情景并不多，这正是两者契合的关键所在。宽泛地说，这样的情景或者产生于冲突，或者产生于爱情，或者是两者兼而有之。

这样看来，冲突和爱情均隐含着对抗或竞争，而竞争又隐含着游戏。在多半的情况下，诗歌和广义的文学都有核心的主题，这就是斗争——所谓斗争就是主人公必须完成的任务、必须经受的考验、必须克服的障碍。英语用“英雄”这个词来表示主人公，本身就足以说明问题。他的任务极其困难，似乎是不可能完成的，常常是这样的局面：主人公克服重重困难去完成任务，往往是挑战、宣誓、心上人的允诺或心血来潮的结果。这一切母题径直把我们带回对抗性游戏的母题。另一套产生张力的母题有赖于主人公隐匿的身份。他不为人知有两个原因，或者是他故意隐瞒身份，或者是他能随意变换外形。换句话说，他戴着面具，以乔装的面貌出现，他保守着一个秘密。我们再一次接近于古老而神圣的游戏里那个隐藏的幽灵，它只向参加成年礼的少年披露自己的身份。

作为一种竞争形式，古代诗歌和古代谜语难以在表面上加以区别。谜语产生智慧，诗歌产生美感。两者都受一套游戏规则的支配，这一套规则限定了思想和象征的范围；两者都有一个预设：圈子里的人要懂得所用的语言。两者的有效性仅仅有赖于各自符合规则的程度。只有那些会用艺术语言吟唱的人才能赢得诗人的称号。这种艺术语言和平常的语言是不一样的，其表现是：它使用特殊的语词、意象、比喻等，艺术语言的特点并非人人能理解的。存在和思想的鸿沟是永恒的，幻想的彩虹只能暂时弥合这一条鸿沟。受词语囚禁的概念总是不足以应付生活的洪流。由此可见，只有创造意象或形象的语词才能赋予事物表现的形式，才能使事物沐浴在思想的光辉之中：于是，思想和事物在意象中合而为一。普通生活所用的语言是一种有效的、工匠式的工具，它不断消磨语词的意象内容，获得一种肤浅的存在（逻辑上说仅仅是表面上的存在）；与此相反，诗歌继续不断地、刻意地培养意象丰富的语言。

诗意的语言如何运用意象？那就是和意象玩游戏。它用风格展示

意象，把神秘注入意象，使每一个意象隐含着一个解谜的答案。

在古代文化中，诗人的语言是表情达意的最有效的手段，其功能远远不只是民族对文学的渴望，这个表情达意的功能要宽泛得多，而且更加重要。诗人的语言把仪式转换成语词，他的语言是社会关系的仲裁者，是智慧、正义和道德的载体。诗人的语言发挥这些作用时，对自己的游戏性并无偏见，因为古代文化的环境本身就是一个游戏的圈子。在这个阶段，文化活动是作为社会游戏进行的，即使最实用的文化活动也向这个或那个游戏的群体倾斜。不过，随着文明里精神内容的丰富，游戏因素减弱或勉强能感知到的领域就会进一步扩大，游戏因素大有作为的领域则会受到进一步削弱。文明总体上的趋势是越来越严肃——法律、战争、商业、技术和科学脱离了和游戏的接触；仪式本身曾经是表现手段完美的领域，即使它也参与了和游戏脱离接触的过程。最后剩下的只有诗歌，只有诗歌保持了鲜活而高尚的游戏堡垒的地位。

诗歌语言的游戏性一目了然，所以用例证予以说明似乎是没有必要的。古代文化赋予诗歌活动极其重要的地位，有鉴于此，那时的诗歌技巧达到了极其严格和精湛的水平，就不足为奇了。诗艺建立在一套精细的规则上，这些规则既有绝对的约束力，同时又容许近乎无限变易的可能性。这一套规则被当作高贵的科学保存并传承下来。有一个现象绝非偶然：在时空距离差别很大的民族之中，我们能看到崇拜诗艺的非常相近的形式，虽然他们几乎不可能与更加丰富和古老的文明发生任何接触，虽然其文学不可能受到这些文明的影响。这是千真万确的现象，伊斯兰之前的阿拉伯、《埃达》神话和传奇故事时期的冰岛就是这样的例子。姑且把音步和韵律搁置一边，我们只举一个例子，它很能说明诗歌和隐秘语言游戏的关系，这就是古代北欧人使用的隐喻语[16]：“言语的刺”是“舌头”，“风厅的地板”（floor of the hall of winds）是“大地”，“树的狼”是“风”等，诗人给听众打谜语时，谜底已经隐藏在谜面之中。诗人和听众都必须熟悉数以百计的谜语。重要的事物比如黄金有数以十计的诗意的代称。《新埃达》的第二篇文章《诗人的语言》罗列了许多这样的表现法。隐喻语的重要功能是检验神话知识。每一位神祇都有许多绰号，分别指向他的特征比如历

险、外形和宇宙的关系等。“你如何描绘海姆达尔[17]？”“他可以称为’9位母亲之子”众神的值更者”白色的埃塞斯神”洛基的敌人”追求弗雷亚项链的神’，如此等等。”[18]

诗歌和谜语的紧密关系从来就没有完全丧失。古斯堪的纳维亚的吟唱诗人（Skalds）认为，太直白的语言是诗艺的败笔。希腊人也认为，诗人的语言是含而不露的。在后世行吟诗人（Troubadours）的诗艺里，游戏的功能更加显豁，他们特别注重晦涩诗（trobarclus）的创作。

现代抒情诗人运作和存在的领域，外人一般是难以接近的，他们喜欢把语言包裹在谜一般的语词里，所以说他们仍然忠于诗艺的本质。他们的读者圈子狭小，能理解或至少熟悉他们特殊用语习惯的人并不多，抒情诗人是一个封闭的文化群体，其血统历史悠远。然而，他们身处的文明是否能欣赏他们的宗旨，甚至参与哺育他们的艺术，却仍然是一个问题，因为这门艺术存在的理由是一个尚待圆满完成的重要功能。

【注释】

[1] 维科（Giambattista Vico,1668-1744），意大利哲学家。其《新科学》是人类历史上的不朽巨著，影响至今不衰。

[2] 培根（Francis Bacon,1561-1626），英国散文作、哲学家、政治家，古典经验论始祖，近代实验科学方法鼻祖，著有《论科学的价值和发展》《新工具》，他的大量散文作品在一般读者中产生了经久不息的影响。

[3] 赫伊津哈自己的英文翻译是：Poetry is like a dream of philosophic love.——英译者

[4] 比如克里斯藤森（W.B.Kristensen）或卡尔·凯伦伊（Karl Kerenyi）的著作。——英译者

[5] 巴巴尔群岛维丹岛（Wetan），今属东帝汶。

[6] 朗格多克（Languedoc），法国南部一地区。

[7] 普罗旺斯（Provence），法国南部一地区。

[8] 布伦希尔德（Brunhild），日耳曼神话中的女勇士。

[9] 卢克莱修（Lucretius，前93?——前50?)，罗马诗人、哲学家，唯一长诗《物性论》表述伊壁鸠鲁创立的原子论。

[10] 瓦格纳（Richard Wagner,1813-1883），德国作曲家，尤以其浪漫歌剧著名，善于改革创新，作品有《漂泊的荷兰人》《纽伦堡民歌手》。

[11] 赫尔墨斯（Hermes），司商业、发明、灵巧之神，众神的信使。

[12] 德·约瑟琳·德·荣描绘了布鲁岛岛民宗教事务中类似的情况。——作者

[13] 赫朗格尼尔（Hrungnir），北欧神话中的巨人，与雷神托尔决斗。

[14] 格萝雅（Groa），北欧神话中的著名女巫，雷神托尔与巨人赫朗格尼尔决斗受伤，她为托尔治病，试图用咒语取出托尔头上的燧石碎片。

[15] 奥尔汪迪尔（Aurwandil），北欧神话中的巨人，以神奇的大脚趾著名。

[16] 隐喻语（Kenning,Kenningar），尤指古英语和古斯堪的纳维亚语诗歌中使用的一种比喻性的文字游戏，常用的复合表达方式，如“剑的风暴”是“战争”的隐喻语。

[17] 海姆达尔（Heimdall），斯堪的纳维亚神话里奥丁神族的一员。

[18] 这里的预设是，隐喻语的萌芽应该到诗歌中去寻找，但这未必排除隐喻语和禁忌观念的联系。见Alberta A.Portengen,De Oudgermaansche dichtertaal in haar etymologisch verband(Leyden,1915).——作者

第八章　神话的形成与游戏

一旦比喻的效果进入事物和事件的描写，且这种描写又是在生命和运动中完成的，我们就走上了拟人化的道路。用人物形象来表现非肉体、非生命的东西，这是一切神话创造过程的灵魂，而且几乎是一切诗歌创作的灵魂。然而严格地说，这个创造过程并不遵循拟人化的道路。在神话观念中，事物并不首先经过无生命、无形体的阶段，然后才转换成有肉体、器官和激情的生命体——不可能是这样一个颠倒的过程。不，古人的观念首先必然是有生命、能运动的观念，这就是古代神话第一步的表达方式，这种表达方式不可能是后来才产生的。在这个意义上我们说，一旦感觉到有需要把自己的感知向他人传达时，拟人化就出现了。由此可见，观念是在幻想中产生的。

这是一个固有的心灵习惯，是创建一个生命体的幻想世界（或者说有生命的观念的世界）的倾向，我们有没有道理把它们称为心灵的游戏、精神的游戏呢？

我们看一看一个最初级的拟人化形式：关于世界和万物起源的神秘的猜度。按照古人的幻想，世界和万物是众神创造的，是从一个巨人的肢体化生出来的，且这个巨人浩瀚如世界。我们熟悉《梨俱吠陀》和《新埃达》的创生观念。如今的语文学往往把这两部经书里的故事看成是后世文学加工的文本。《梨俱吠陀》第10首颂歌提供了一个神秘的阐释，祭司在主持祭礼时对远古的神话材料进行加工，用仪式来解释这些神话材料。远古的存在物“普鲁沙”[1]是形成宇宙的物质。（文献1）万物由这个原人的肢体形成：包括“空中的飞禽和地上的荒野和村落”；“月亮出自他的精神，太阳出自他的眼睛，因陀罗[2]和阿耆尼[3]出自他的嘴巴，他的呼吸化生出风，他的肚脐化生出天空，他的头化生为苍穹，他的脚演化成大地，他的耳朵化生出天边的

四极；于是，众神[4]就创造了世界”。他们举行火祭，把“普鲁沙”当作牺牲品。这首颂歌由两种成分混杂而成：古老的神奇玄想和后世宗教文化的神秘思辨兼而有之。顺便指出，在第11首颂歌里，我们颇为熟悉的考问形式突然冒了出来：“众神分解‘普鲁沙’时，他们把‘普鲁沙’分割成几部分？他的嘴巴叫什么？他的手臂、大腿和双脚变成了什么？”

与此相似，冈勒利在《新埃达》中问道：“世界的开端是什么？世界是如何开始的？开端之前又有什么？”接着，在纷然杂陈的母题中，《新埃达》顺次描写了这样的创世创生程序：首先是原初的巨人伊米尔，一股暖气流和一层冰撞击，伊米尔由此创生。众神杀死他，把他的肌肉变成大地，把他的血液变成海洋和湖泊；于是，他的骨头成为山脉，他的毛发成为树木，他的头颅成为天穹，如此等等。

《新埃达》里的神话都不如它们创生之初那样鲜活了。我们在这里接触到的神话是传统神话材料流变之后的产物，它们已经从仪式的层次下降到文学的层次，之所以保存下来，那是为了世世代代接受古文化的熏陶，这些神话已经成为古文化令人崇敬的遗存，至少《新埃达》神话是这样的遗存。我们说过，在《新埃达》卷首的第一篇文章《哄骗吉尔芬》里，所有这一切创世创生过程都可以看到；这个神话的整个结构、调子和倾向，似乎是在和古老的神话主题博弈，这个神话再也不能叫作严肃的神话了。因此我们可以自问：造成这些拟人化的精神状态，是否和神话滥觞之初的那种游戏的心态有关系呢？换句话说，总结上述关于神话的论述时，我们禁不住产生了一丝疑问：远古的印度人和斯堪的纳维亚人是否真的完全相信这些虚构的事物？是否真的相信世界是从人的肢体创生出来的？无论如何，这种信仰的真实性是无法证实的。我们不妨说，这样的真实性几乎完全是不可能的。

通常我们倾向于认为，拟人化那样的抽象观念是后世书面文化发明之后的产物，是一种寓言，一种风格，是一切时代的文学艺术都使用的风格。实际上，一旦诗意的比方停止在真实而原初的神话层次上运行，一旦它不再是神话活动的一部分，即使它是一种幻觉，至少它包含的拟人化的信仰价值就成了有争议的问题。所以我们说，拟人化

非常有意识地被用来使诗歌更加精致，即使拟人的观念被古人当作神圣的观念，那也是古人有意为之的行为。我们这个判断同样适用于《荷马史诗》中最早的拟人化实例。比如，埃特（Ate）代表幻觉，她偷偷潜入男人的心；丽泰（Litai）代表祈求，她丑陋、斜眼；两人都是宙斯的女儿。同样，在赫西俄德的《希腊神谱》里，我们看到难以计数的拟人化形象，他提供了一整套抽象观念产生的神，他们是邪恶的厄里斯[5]的后裔：操劳、遗忘、饥饿、痛苦、他杀、谋杀、不和、欺骗、忌妒等形象。泰坦巨人帕勒斯（Titan Pallas）在冥河[6]畔与海的女儿生下的两个女儿名叫克拉托斯（Kratos）和比亚（Bia），两个女儿分别代表力量和暴力。两个女儿在宙斯的身边都有一席之地，她们尾随宙斯寸步不离。（文献2）这些人物形象仅仅是象征、仅仅是心灵产生的不可触摸的苍白的形象吗？可能不是。我们有理由相信，这些品性的拟人化形象是宗教形成过程中最古老的底层，在那时，原始人感觉到的力量还没有取得人的形态。起初，原始人的心灵被生命和自然界神秘而巨大的威慑力攫住，尚不能用人的形象来构想神祇；在那时，心灵只能给压迫和提升它的事物模糊而不确定的名字，它只能唤起朦朦胧胧的感觉，而不是清清楚楚的人的形象。（文献3）

以上这些奇怪的形象似乎正是从前历史的心灵活动层面涌现出来的，这些形象既原始古朴，又有奇怪的书卷气。这些形象充斥于恩佩多克勒笔下的冥界："这是一个没有欢乐的地方，谋杀、愤怒等有害的神祇在黑暗中游荡，游荡在悲伤的草地上，与他们同行的还有致命的疾病、腐烂以及衰败的后裔。"（文献4）他又说："这里还有大地母亲、目光远大的太阳姑娘、血腥的争斗、目光严肃的和谐、美丽的妇人、丑陋的妇人、急性子妇人、慢性子妇人，还有可爱的真理和头发浓黑的影子。"（文献5）

罗马人有自己独特的古代宗教意识，他们保存了拟人化的原始技能，不过他们的拟人化还没有达到严格意义上的拟人形态，这个技能保存在一种所谓群情振奋的仪式（indigitamenta）中。在情绪激动的集会上，他们用正式的仪式把新的神祇安置在恰当的位置上，使之披上神圣的外形，并使之从猛烈爆发的激情中平静下来。这是一个非常

精明的心理安抚办法，能用投射和抚慰来解除危险的社会紧张情绪。于是，苍白和畏惧有了神位，警告高卢人[7]的声音、迫使汉尼拔[8]撤退的雷迪库勒斯（Rediculus），平安回家的多米度卡（Domiduca）也有了自己的神位。《旧约》也有拟人化的例子。《诗篇》第85篇的慈爱、诚实、公义和平安用的是拟人化，他们邂逅并亲吻，《箴言》中的智慧也用了拟人化，《启示录》里的四位骑马人也是拟人化的形象，如此等等。根据马塞尔·莫斯的记述，不列颠哥伦比亚的海达（Haida）印第安人有一个财富女神，相当于罗马人的财富夫人（Dame Fortune），她的职能是施舍财富。（文献6）

在所有这些例子中，我们都有理由追问：这样的拟人化在多大程度上是产生于信仰的？或者说拟人化在多大程度上是信仰产生的结果？我们还可以进一步追问：所有的拟人化自始至终只不过是心灵的游戏吗？晚近几个时代的例子使我们提出这样一个追问。方济各[9]以神圣的热情和虔诚对贫困表示敬畏，他把贫困视为新娘。然而如果你冷静而郑重其事地追问，方济各是否真的相信，有一个精神的和天国的存在物，名叫贫困，而且她就是贫困的观念，我们就开始动摇了。这样冷冰冰的问题太唐突，这会给贫困的观念强塞进情绪的内容。方济各的态度兼有相信和不相信两个方面。教会不太可能授权他发布那种明确的信仰。他的贫困观念想必是在诗意的幻想和教条的信仰之间摇摆，虽然他倾向于后者。如果最简明地表述他的心态，我们就可以说，方济各在玩味贫困的比喻。他的一生充满了游戏的因素和游戏的比喻，这些因素和比喻使他终身富有魅力。与此相似，一个世纪之后的德国神秘主义者亨利·苏索[10]也沉迷于甜美、神秘而抒情的沉思默想，他喜欢和“永恒智慧”游戏，“永恒智慧”是他的“心上人”。圣徒和奥秘神学家的游戏场，是血肉之躯的普通人望尘莫及的，它和理性思维的距离就更加遥远，因为理性思维必然是逻辑的思维。神圣和游戏总是互相交叠的。同理，诗意的幻想和信仰也互相交叠。

在另一个地方，我曾经围绕一些中世纪的诗人、空想家和神学家的寓言式人物的理想价值，做了比较详细的探讨。那是一篇文章，论述的是诗歌与神学的关系，收录在阿兰·里尔[11]编辑的书里。（文献7）在我看来，诗意的拟人化形象和神学里天国地狱的观念，固然是

两个不同的范畴，然而要把两者截然分开是不可能的。如果我们只把阿兰的《驳克劳迪亚努斯》（Anticlaudianus）或《论自然之悲伤》（De Panctu Nautrae）那诗意丰富的宝藏描绘成一场文学“游戏”，那就太小看了这位诗人、神学家，因为这些著作的形象实在是太丰富了。他塑造的形象太深刻，游戏一词岂能概括？他的哲学神学思想深刻的含意，绝对和这些形象捆绑在一起，是密不可分的。另一方面，他完全清醒地意识到，他的全套写作手法都具有想象的性质。即使希尔德加德[12]也不会声称，她目睹的异象中的美德就是形而上的真实存在。实际上，她甚至警告人们不要这样想。（文献8）她说，那些形象和美德的关系是“象征、表示”的关系：她用的字眼包括：designare、praetendere、declarare、siginicicare、praefigurare等等。然而，在她所见的异象里，这些形象进行真人一样的活动。希尔德加德和阿兰的看法一样，即使在神秘体验中，诗意的幻想始终在奇想和信仰之间徘徊，在游戏和严肃之间游荡。

无论拟人化是何形态，从最神圣的《吠陀经》里的万物本原“普鲁沙”（Purusha）到《夺发记》[13]里迷人的小精灵的形象，拟人化都发挥着双重功能，它既是游戏，又是极其重要的心灵习惯。即使在现代文明中，拟人化也丝毫没有萎缩到单纯的文学技巧，也不是我们勉强能忍受、偶尔才去利用的东西。在日常生活中，我们也没有沦落到不用拟人化的地步。我们经常发现自己在对无生命的东西喃喃自语，比如我们对不听使唤的领扣说话，而且是一本正经地说话，说它乖僻，责骂它，呵斥它，说它就像魔鬼一样顽固。我们之中谁没有过这样的经验呢？如果你曾经这样说过话，你就是在用拟人化，最严格意义上的拟人化。不过一般来说，你不会承认自己相信那个领扣是一个实体、一个概念，你只不过无意之间陷入了那种游戏的态度罢了。

倘若心灵的固有倾向是赋予平常生活中的事物以人格，倘若这个趋势扎根于游戏，那么我们就面对一个非常严肃的问题，我们在这里只能简单地提一提。早在人类文化和人类语言出现之前，游戏的态度就存在了，因此拟人化和想象力运作的基础从远古时代起就已然是事实。如今的人类学和比较宗教学告诉我们，神祇的拟人形态和动物形态是古代宗教生活最重要的元素之一。古人把神祇想象为动物的形

态，这是复杂的图腾崇拜的基础。部落里对立的两个氏族不仅自称为袋鼠和乌龟，实际上他们就是袋鼠和乌龟。一个同等的思维模式包含在变形（Versipellis）观念之中，世界各地的民族都熟悉这个观念，其意义是：人的外貌可以变化，暂时变成动物比如狼孩的样子，宙斯多变的形态中同样隐含着这样的观念。为了得到勒达[14]、欧罗巴[15]、塞默勒[16]、达那厄[17]的芳心，宙斯常常改变自己的面貌。埃及神殿里人和动物的混合，隐藏着同样的观念。毫无疑问，对野蛮人、古埃及人和古希腊人而言，人表现为动物这种神圣的形态，完全是“严肃”的。和儿童一样，古人不能把人和动物清楚区别开来。古人一旦戴上令人恐怖的野兽面具，他就证明，毕竟他比谁都精明。唯一的解释是：我们不再是完全意义上的野蛮人。我们有可能重新构拟野蛮人的心态。我们假设，在儿童身上看到的游戏的范围包含了野蛮人的全部生活，从最神圣的情感到最微不足道而幼稚的娱乐都囊括在游戏之中。仪式、神话和宗教往往用动物形态表现人的形象，我们最好是用游戏的态度去理解这样的表现形态，这样说恐怕不是太鲁莽吧？

在我们探讨拟人化的过程中冒出了一个更加深层次的问题，上文说到一个“非常严肃的问题”时，我们心里想到的就是这个问题。我们是否十分肯定，当代哲学和心理学已经完全放弃寓言式的表达方法了呢？我认为，它们既没有放弃，也决不会放弃。古老的寓言式思维悄悄地潜入了我们的术语，拟人化仍然大行其道，表现在表达心理冲动和心态的术语之中。心理分析文献里钻进了许多这样的术语。不过我们还是不妨提一个问题：抽象的言语可以不使用拟人化和寓言式表达法吗？

不仅神话的因素而且诗歌的因素都可以从游戏的功能方面去求得最好的理解。人为什么要让语词服从韵律、抑扬和节奏？如果回答是：为了美感和深层的情绪，那么我们的思考还不够深入。但如果我们回答说，人吟诗作赋是因为感觉到需要社会游戏，我们离既定的目标就比较接近了。有节律的语词是在社会游戏的需要中产生的，诗歌在生活中占有非常重要的地位，在社会群体的游戏中享有完满的价值；如果社会游戏失去仪式和节日的性质，诗歌就失去了重要的地位和价值。诗歌的节奏和对句（distich）这两个元素来自那些永恒的、

无限循环往复的游戏模式，而且其意义只能在这些模式里实现：节拍和反节拍、升和降、问和答。简言之，这些模式就是节奏的模式。游戏模式的源头和歌舞的原理难分难解，只有把歌舞的原理放进远古的游戏功能中，我们才能理解歌舞。所有被认为是诗歌独有的品性和特征的东西比如美丽、神圣和魔力，起初全都包容在原始的游戏中。

我们按照不朽的希腊模式把诗歌分为三大类：抒情诗、史诗和诗剧。抒情诗始终最贴近游戏的领域，三种诗歌都起源于游戏。这里的抒情诗要从广义的角度去理解，它不仅包括抒情诗这个样式，还包括一切表达狂喜的情绪。在诗性语言的刻度上，抒情的表达离逻辑最远，离音乐舞蹈最近。抒情诗是神秘冥想、神谕和巫术的语言。在这里，诗人最强烈地感受到来自外部的激励，他最贴近至上的智慧，同时又最接近疯狂。在野蛮人中，祭司和发布神谕的先师完全放弃了理性和逻辑，这就是他们语言的特点。他们的语言常常会变成有声无义的咕哝。法盖[18]曾经说，现代抒情诗里难以免除蠢话的种子。但需要这种蠢话的又岂止是现代抒情诗人呢？所有的抒情诗都必须超越理智的局限。抒情幻想的基本特征之一就是疯狂的夸张倾向。诗歌必然是超乎寻常的。《梨俱吠陀》关于宇宙起源的神秘幻想和莎士比亚崇高的天才，在最为大胆的意象上是一致的。这是因为莎士比亚经历了古典主义的这个传统，而且保留了古代诗人的全部冲击力。

尽量使一个观念宏大而令人震慑的欲望，不仅仅是抒情诗的特征。这个欲望是典型的游戏功能，是儿童生活和一些精神病人身上常见的共同现象。萧伯纳[19]和特里[20]的通信中有一个小男孩的故事，他从花园跑进屋里，大声说：“妈妈，妈妈，我找到一根胡萝卜，像上帝一样大！”书中还有另一个故事：精神病人向精神病大夫说，有人派车来接他。接着的对话是：“马车非同一般，我看是吧？”“当然不是，是黄金做的车。”“什么马拉呢？”"4000万匹马！钻石做的马！”与此相似，极度夸张的数量和质量也常见于佛教的传奇故事中。在神话编纂者和圣徒的生活中，这种极端的疯狂倾向也可以见到。印度传统表明，伟大的苦行者雅奢那（Cyavana）坐在蚁冢上，全身掩埋，只露出眼睛，双眼如赤炭，炯炯发光。毗奢密多罗（Visvamtra）企足而立，竟然长达1000年之久。玩弄如此令人惊叹

的数量，往往是许多巨人或侏儒故事的重要特征，从最悠远的神话到近代小说《格列佛游记》里的小人国，无一例外。在《新埃达》神话里，雷神托尔及其伙伴穿过一间巨大的卧室小门，进入一间很小的房间，那么多巨人居然能在这个小房间过夜。第二天起身时，他们才知道，自己过夜的房间只不过是巨人斯克里密尔手套中的大拇指而已。（文献9）

我认为，这种靠无限夸张或混淆比例以使人惊诧的欲望，无论是在神话（神话是我们信仰体系的一部分）、纯文学或儿童的狂想中看到时，我们都不能太较真。在每一种情况下，我们看到的都是心灵的游戏习惯。我们总是不由自主地用今天的评判标准去看古人，用今天科学、哲学或宗教信仰的眼光去衡量古人在神话中的信仰。接近佯装的半认真半玩笑的因素，和真正的神话是不可分割的。我们在这里遭遇的是柏拉图所谓的“诗歌魔幻的一面”。（文献10）

如果说最广义的希腊意义上的诗歌总是陷入游戏的领域，那并不是说，诗歌基本的游戏性总是外露其表、保存在表层的。一旦史诗不再是用作庆典上朗诵的节目，而是只用来默读时，它就斩断了与游戏的联系。抒情诗一旦失去了和音乐的联系，它就不再可能理解为一种游戏功能了。唯有戏剧永远维持着与游戏的关系，因为游戏是戏剧固有的观念，表演的动作是它固有的属性。语言本身反映这个难分难解的纽带，拉丁语及其亲属语言、日耳曼语支的语言，尤其维持着与游戏的联系。戏剧叫作“play”，表演叫作“playing”。乍一看“play”这个用法有一点反常，但根据我们上文的论述，对这句话的理解是一目了然的。我们曾经说，希腊人创作了最完美的戏剧，可是他们竟然没有用“play”这个词来表达戏剧，也没有用它来表达戏剧的演出。他们缺少一个总揽一切游戏活动的单词，所以希腊语没有表达“游戏概念”的上限词就容易解释了。希腊社会沉浸在游戏的精神之中，这种精神司空见惯、不足为奇，所以它不会给希腊人留下什么特殊的印象。

悲剧和喜剧都发端于游戏，这个道理是显而易见的。雅典戏剧产生于酒神节上的狂欢庆典（komos）。稍后，希腊喜剧才成为有意识的文学活动，即使发展到那个阶段，到了阿里斯托芬[21]的时代，希腊喜剧依然保留许多酒神节狂欢的痕迹。在幕间休息的表演

（parabasis）中，合唱队分为两排，交替进退，面向观众，随意挑选出一些观众嘲笑奚落。演出的服装状如男性阳具，合唱队戴着动物面具，这些东西都是远古遗存的特性。阿里斯托芬把黄蜂、鸟雀、青蛙作为喜剧的主角，并不是他心血来潮的奇思妙想，其背后隐藏的是整个动物形体拟人化的传统。这些“古老的喜剧”具有公开批判、辛辣讽刺的特征，和那些挑剔、挑战但富有节日气氛的对歌在传统上同属一类、同出一源。日耳曼文学也有一根类似的发展线索，这是一个从仪式向戏剧的发展过程，和希腊喜剧的发展平行。这根线索是施通普夫[22]最近发现的。在《中世纪的日耳曼戏剧起源于游戏爱好》里，他试图证明这根线索。即使这根线索未被完全证实，它也是很有道理的。

同理，最初的悲剧也不是用纯文学的形式来表现人的命运。起初它绝不是为舞台演出而创作的文学，而是一种神圣的游戏或表演的仪式。随着岁月的流逝，一个神话母题的“演示”逐渐成长为正规的表演，有模仿，有对白，一连串的事件构成一个有情节的故事。

喜剧和悲剧都属于竞赛这个类别，我们已经看到，任何情况下的竞赛都叫作游戏。希腊剧作家写剧本是为了参加酒神节上的竞争。城邦并不出面组织竞争，但对竞赛助一臂之力。节日期间总是有一大群二三流的诗人来争夺桂冠。评头论足可能令人讨厌，但观众已经习以为常，批评是极其尖锐的。所有的观众都懂得里面的一切暗示，能对风格和表演的细腻之处做出反应，他们分享比赛的紧张，颇像今天看足球的球迷。他们迫不及待地等候新的合唱队出场，因为参加合唱队的市民已经排练整整一年了。

剧作的实际题材也具有对抗性。比如，喜剧或争辩一个问题，或攻击一个人，或抨击一个观点。阿里斯托芬嘲弄苏格拉底[23]或欧里庇得斯[24]。至于喜剧演出时的情绪，则是酒神似的迷醉与狂热。表演者戴上面具之后就退出了平常的世界，觉得自己变成了另一个自我，与其说他代表那个自我，不如说他就是那个自我。观众和他一道被席卷进那样一个狂热的心境。在埃斯库罗斯[25]的剧作中，夸张语言给人荡气回肠的震撼，汪洋恣肆的想象极具表现的力度，这样的手法符合戏剧起源的神圣性质。在戏剧起源的精神领域里，游戏和严肃

是没有区别的。在埃斯库罗斯的剧作里，最令人敬畏的严肃性，是通过游戏的形式去体验的。而欧里庇得斯的调子却是在严肃和轻快之间摇摆。苏格拉底通过柏拉图的《会饮篇》说，真正的诗人既是悲剧诗人又是喜剧诗人，人的全部生活必然是悲剧和喜剧兼而有之的生活体验。（文献11）

【注释】

[1] “普鲁沙”（Purusha），万物本原，原人。

[2] 因陀罗（Indra），印度神话中的主神，司雷雨及战争。

[3] 阿耆尼（Agni），印度神话中的火神。

[4] 创世神话总是不得不假定一个原初的主体，它存在于万物出现之前。——作者

[5] 厄里斯（Eris），不和女神。

[6] 冥河（Styx），环绕地狱的河，死者的灵魂渡过此河进入冥府。

[7] 高卢人（Gauls），古西欧的凯尔特人，曾经被罗马人征服，其居住地基本相当于现代的法国和比利时。

[8] 汉尼拔（Hannibal，前247——前183?)，迦太基统帅，公元前3世纪与罗马争夺霸权，多次血战，互有胜败，公元前202年大败，一蹶不振。

[9] 方济各（St Francis of Assisi,1182-1226），意大利的罗马天主教修士，天主教方济各会和方济各女修会的创始人，以他的忠实、俭朴及对自然的爱激励追随者。1228年被教皇正式追封为圣徒。

[10] 亨利·苏索（Henry Suso,1295?——1366），德意志奥秘神学家、上帝之友会领导人之一，著有《真理小书》《永恒智慧小书》等。

[11] 阿兰·里尔（Alain de Lille,1128-1202），法兰西神学家、诗人，号称“全能博士”，著有《公教信仰艺术》等。

[12] 希尔德加德（Hildergard von Bingen,1098-1179），亦名Saint Hildergard，德意志女隐修院院长，屡见异象的神秘主义者，著作多半记录她所见异象，另有几种圣徒传记传世。

[13] 《夺发记》（Rape of the Lock），英国桂冠诗人蒲柏（A.Pope）的名作。

[14] 勒达（Leda），斯巴达王后，主神宙斯化身为天鹅与之亲近，生下海伦和波吕克斯。

[15] 欧罗巴（Europa），腓尼基公主，宙斯化作白牛，将其劫至克里特岛，生下弥诺斯。

[16] 塞默勒（Semele），大地女神，卡德摩斯王之女，和宙斯生下酒神狄俄尼索斯。

[17] 达那厄（Danae），阿尔戈斯王阿克里西和欧律狄刻的女儿，宙斯化作金雨和她幽会，生下珀耳修斯。

[18] 法盖（Emile Faguet,1847-1916），法国文学史家，著有《19世纪的政治家和道德家》《反教权主义》《和平主义》《女权主义》等。

[19] 萧伯纳（George Bernard Shaw,1850-1950），爱尔兰人，17世纪以来英国最伟大的剧作家。代表作有《恺撒与克娄巴特拉》《人与超人》《巴巴拉少校》《伤心之家》《圣女贞德》《卖花女》等。发起以渐进方式实现社会主义的费边社，一生比较激进。对同代和后世剧作家产生了深远影响。

[20] 即爱伦·特里（Ellen Terry,1847-1928），英国女演员，译名亦有爱伦·黛丽、爱伦·泰莉，擅长莎剧角色，以卓越的演技、和萧伯纳的通信著称。

[21] 阿里斯托芬（Aristophanes，前448?——前385?)，希腊喜剧作家，被誉为“喜剧之父”。相传著喜剧44部，现存《阿卡奈人》《骑士》《蛙》等8部。

[22] 施通普夫（Robert Stumpfl,1848-1936），德国哲学家、心理学家。

[23] 苏格拉底（Socrates，前469——前399），希腊哲学家，善辩，重面授，强调口头交流和口传文化，首创问答教学方法，认为哲学在于认识自我，美德即知识，反对文字撰述，其学说仅见于学生柏拉图和色诺芬的转述。被控毒害年轻人而被处死。

[24] 欧里庇得斯（Euripides,485-406），古希腊三大悲剧家之一，著90多部作品，仅存《美狄亚》《希波吕托斯》《特洛亚妇女》等19部。

[25] 埃斯库罗斯（Aeschylus，前525?-前456），古希腊三大悲剧作家之一，写剧本80余个，仅存《被缚的普罗米修斯》《波斯人》《阿伽门农》等7部。

第九章　哲学中的游戏形式

我们试图用游戏概念来描绘一个哲学的圈子，希腊智者派哲学家就伫立在这个圈子的中心。智者派哲学家可以被视为古代文化生活中那样一位核心人物的延伸；在我们的眼前，这样一脉相承的人物依次登场，他们是先知、巫医、占卜师、魔法师和诗人，他们的最佳名称是“维特斯”。智者派哲学家具有两个重要的功能，与以前的“维特斯”类似的功能：一是展示惊人的知识，二是在公开的竞赛中战胜对手。由此可见，古代社会里社会游戏的两个主要因素都体现在智者派的身上：荣耀的展示和对抗的抱负。我们还应该记住，智者派登场之前，埃斯库罗斯就用了“智者派”（sophist）这个词，他指的是古代普罗米修斯[1]、帕拉墨得斯[2]那样足智多谋的英雄。我们从埃斯库罗斯的剧作中读到，这两位英雄骄傲地列举他们为人类发明的所有技艺。在自吹自己知识渊博方面，他们和后来的智者派哲学家如出一辙。其中一位号称“精通百业、无所不知”的希庇亚斯（Hippias），他研究记忆术，自吹是经济霸主，自制一切衣物；他频频参加奥林匹亚竞技大会，自夸是无所不知的天才，准备辩论任何题目（其实赛前已经准备！），且能回答任何问题，并断言从来没有遇见旗鼓相当的对手。（文献1）希庇亚斯的吹嘘颇像古印度的智者雅若洼基夜（Yajnavalkya）。雅若洼基夜吹嘘他能破解《梵书》里的一切谜语，并且让对手人头落地。[3]

智者派的表演叫展示（epideixis）。正如上文暗示，他们有一套常备的节目，他们的讲演是要收费的。其中一些作品有固定的价格，比如普洛狄克斯[4]的讲演要收50个银币。高尔吉亚[5]靠讲演赚了很多钱，他出资为自己制作一尊纯金的雕像，献给特尔斐的神庙。云游四方的智者派人物比如普罗塔哥拉[6]夸耀自己极大的成就。每当有一

位智者派哲学家到访的时候，往往要引起全城的轰动，人们争先恐后地一睹其风采，把他比作体育竞技的英雄。要而言之，智者派的职业和运动员处在同一层次。每当听到击中要害的俏皮话，观众就狂热地鼓掌欢呼。这是纯粹的游戏，智者派用一个论辩之网兜头降伏对手，把他打倒在地。（文献2）向对手提出难缠的问题，无论他怎么回答都是错误的，这是关乎智者派荣誉的大事。（文献3）

普罗塔哥拉曾把智辩术称为“古代艺术”，这个论断深入到了问题的核心。它的确是古代的智力游戏，滥觞于远古文化，游动于庄重的仪式和纯粹的娱乐之间，有时触摸到了智慧的巅峰，有时沉入嬉戏欢闹的竞赛。韦尔纳·耶格尔曾以鄙视的口吻评判“把毕达哥拉斯描绘成巫医的现代时髦”，认为它不值一驳。（文献4）不过他忘记了，不管你叫他什么名字，古代的巫医（medicine man）的确是一切哲学家和智者派的长兄，从本质上和历史观点来看都是如此，他们都保留着这种亲属关系的痕迹。

智辩者非常清醒地意识到自己智辩术的游戏性质。高尔吉亚称他的《赞海伦》为游戏之作，称自己的《论造化》是修辞研究。（文献5）有人不同意这样的解释，卡佩尔（W.Capelle）即为一例。（文献6）这些人应该记住，在智者派雄辩术的整个领域里，游戏和严肃是没有明确界线的，而且“游戏”这个词很贴近雄辩术原初的本质。与此相似，有人反对柏拉图给智者派的画像，说他的描绘是漫画和戏仿，这个反对意见仅仅是部分正确的。我们不应该忘记，智者派体现的轻浮和不诚实特性是他佯装角色的必要成分，这使人想到他们远古的源泉。从本质上说，他们属于游牧的部落，游动的生活和寄生的性质是他们与生俱来的权利。

然而，正是在智辩者造成的社会环境中，诞生了希腊人的教育思想和文化思想。希腊的知识和科学，并不是从我们理解的那种学校里产生出来的。这就是说，这些思想并不是教育体制的副产品；旨在训练国民并使之从事实用和有利可图的学校，他们是没有的。希腊人认为，精神财富是闲暇（schole）的成果。对自由民而言，只要不是为城邦服务、打仗或参加庆典仪式的时间，都是空闲的时间，所以他们认为自己有大量的空余时间。（文献7）我们现在用的“学校”一词有

一段颇为有趣的历史。它原来的意思是“闲暇”，现在的意义却刚好相反，成了系统的功课和训练；现代文明越来越多地限制年轻人自由支配的时间，把他们赶进越来越大的班级，使他们从童年时代起就严格应用他们所学的知识。

智辩术在技术上被认为是一种表达形式，它和原始的游戏存在各个方面的联系，我们在智者派的先驱“维特斯”的身上看到了这一切联系。智辩术和谜语有密切的关系，它像一种剑术。希腊词“问题”（problema）最初的意思很具体，你放在身前用来护身的东西比如盾牌是一个“问题”，你抛掷到对方脚下让他去捡起来的东西也是一个“问题”，这个问题就是你的挑战或打赌（gage）。这两个意思的抽象意义均适用于智者派的智辩术。（文献8）他们的问题和论辩正是这种有意识的“问题”。游戏或者所谓“舌战”，旨在用机巧的问题难倒对方，这种游戏在希腊人的会话中占有重要的地位。希腊人把各种类型的问题梳理得井井有条，而且冠以专门的术语，比如：链式问题（sorties）、否定问题（apophaskon）、实体问题（ontis）、两难问题（pseudomenos）、反诘问题（antistrephon）等等。亚里士多德的学生克利尔库斯[7]写过一本《论谜语》，特别着力论述一种俏皮话谜语（griphos），用赏罚来刺激人的问题。例子有：“处处相同又无处相同的东西是什么？”答案：“时间。”“我是我，你不是我。我是人，因此你不是人。”据传第欧根尼[8]曾经说：“如果你要梦想成真，你最好就从我开始。”（文献9）克里西波斯[9]写过一本论智辩术的专著，所有这一切难题都依赖一个前提：你的对手默默接受游戏的逻辑合理性，不像第欧根尼那样提出一个又一个的反对意见，且不把游戏规则破坏殆尽。论辩中提出的命题可以浓墨重彩地加以修饰，论辩者可以用押韵、叠句等手法。

从这种“戏弄”到智辩者和苏格拉底式华丽风格的转移，总是顺畅无羁的。智辩术既接近于普通的谜语，又接近于神圣宇宙演化的谜语。柏拉图《对话录》中有一位欧泰德谟斯（Euthydemos），他有时玩弄纯粹幼稚的语法逻辑伎俩，有时又接近宇宙论和认识论的深奥学理。（文献10）早期希腊哲学里的一些深奥的说法，以问答游戏的形式出现，例如埃利亚[10]学派就得出这样的结论：“既无创始，又无

运动，亦无多样性。”非常抽象的推导不可能形成一个总体上有效的判断。即使这样抽象的推导也可以从简单的链式问题演绎出来。“当你摇晃一袋谷物时，哪一粒在发出响声？是第一粒吗？”“不。”“是第二粒吗？”“不是。”“是第三粒吗？……”“也不是。”“所以……”

希腊人自己总是意识到，他们在多大程度上对这些事情抱着游戏的态度。在《欧泰德谟斯篇》中，柏拉图借苏格拉底之口鄙视智者派的伎俩，认为他们那一套是玩弄教义。他说：“这玩意并没有教你懂得事物的本质；你只不过学会了如何用狡黠细腻和模棱两可的东西来愚弄人。这并不比把人绊倒好，也不比抽掉椅子让人坐一个屁股蹲儿好。”他接着说：“当你说你要把这个孩子变成圣贤，你是在说着玩还是认真的？”（文献11）《智者篇》中的泰阿泰德（Theaetetus）不得不向来自埃利亚的陌生人承认，智辩者属于“沉迷于游戏的人”。（文献12）巴门尼德（Parmenides）被迫就存在的问题表明态度时，他说这个任务是“玩一场困难的游戏”。然后他就投入最深刻的本体论追问，始终坚持玩弄这个问答的游戏。（文献13）巴门尼德说：“‘一’不可能有组成部分，它是有限的，因而是无形的；它不存在于任何地方，它是不动的，无时间性的，不可知的。”然后他又把这个思路颠倒过来，再颠倒过去。（文献14）他的论证来回往复，就像织布的梭子一样，在这样的穿梭飞行中，认识论获得了高尚游戏的面貌。玩游戏的并不仅仅是智者派，苏格拉底和柏拉图也玩游戏。（文献15）

根据柏拉图的记述，（埃利亚的）芝诺是第一位用考问法写对话的人，这是麦加拉的哲学家和智者派特有的形式。这种精心构思的技巧是用来难为对方的。据信，柏拉图撰写《对话录》时尤其注意模仿索夫龙[11]的风格。索夫龙写笑剧（minos），亚里士多德干脆把对话叫作“minos”，笑剧本身是从喜剧衍生出来的，所以，有人把苏格拉底和柏拉图当作智辩者那样的魔术师时，我们就不必感到惊奇了。（文献16）倘若这些东西不足以揭示哲学的游戏性质，我们在柏拉图本人的《对话录》里就能找到充分的证据。对话是一种艺术形式，一种虚构；非常明显，无论希腊人口头会话是多么苦心孤诣地推敲，真正的会话也不可能像文学对话那样光彩照人。在柏拉图手中，对话表

现出轻盈、飘逸的风格，颇具匠心。《巴门尼德篇》的背景差不多就是短篇小说的语景，这就是充足的证据，《克拉梯楼斯篇》（Cratylus）的开头，以及这两篇对话和其他许多对话那种轻快、放松的调子，也构成充足的证据。这里有一种和笑剧相似的成分，显然是明白无误的。《智者篇》用非常谐谑的口吻提起此前哲学的首要原则；《普罗泰戈拉斯篇》讲述厄庇墨透斯[12]和普罗米修斯的神话时，绝对是用上了幽默的调子。（文献17）

在《克拉梯楼斯篇》中，苏格拉底说："对这些神祇的面貌和名字，既可以做严肃的解释，也可以做幽默的解释，因为神祇喜欢开玩笑。"在同一篇对话的其他地方，柏拉图还借用苏格拉底的嘴巴说："如果我听过普洛狄克斯收50个银币的讲演，你立即就会知道，可惜我只听过他收1个银币的讲演。"（文献18）玩弄这样荒唐的词源，用同样明显的讥讽口吻，他继续说："请注意我特殊的手腕，这是用来对付我不能解决的一切问题的！"（文献19）最后他说："我常常由于我的聪明才智而感到震惊，我不相信自己很聪敏。"《普罗泰戈拉斯篇》结尾时把这些观点颠倒过来，你又能说什么呢？当《梅尼克齐努士篇》（Menexenus）里的悼词是否严肃、值得怀疑时，你又能说什么呢？

柏拉图《对话录》里的人把自己对哲学的专注当作一种愉快的消遣。年轻人喜欢争辩，老年人喜欢受人尊敬。（文献20）《高尔吉亚篇》里的卡里克勒斯（Callicles）说："情况就是这样，假如你现在放下哲学撰写更加重要的东西，你就会懂得这一点。这是因为青年时代有节制地追求哲学，哲学就是一桩合宜的事情，但如果一个人长久地沉溺其中，那哲学就有害了。"（文献21）

由此可见，正是这些为哲学和科学奠定了不朽基础的思想家，把自己的艰苦探索看成是年轻人的消遣。为了给智辩者的根本错误、逻辑缺陷和伦理不足来一个盖棺定论，以昭示后世，柏拉图不耻于借用智辩者那种松散和随意的对话方式。这是因为，虽然他神化了哲学，但他仍然视之为高尚的游戏。如果说他和亚里士多德认为，智者派荒谬的论证和遁词还值得如此认真而详尽地驳斥，唯一的理由只能是，他们自己的哲学思想尚未从古代的游戏领域里挣脱出来。但我们可以

问，哲学能摆脱游戏吗？

我们可以把哲学发展的各个阶段大致勾勒如下。首先，它滥觞于远古神圣的猜谜游戏，但是那种猜谜游戏既是庄重的仪式又是节庆的娱乐。在宗教这一面，这样的娱乐产生了《奥义书》那种深奥的哲学和通神论，产生了苏格拉底那种直觉的闪光；在游戏这一面，它产生的是智者派。这两个方面并非绝对区分得一清二白。柏拉图把哲学提升到探索真理的高度，这是他才能达到的高度，但他总是运用那种轻盈飘逸的风格，这种形式过去是现在依然是哲学固有的要素。与此同时，哲学降到一个比较低的层次，演变为江湖郎中的精明和思想的卖弄。希腊文化中的竞赛因素非常强大，在牺牲纯哲学发展的情况下，修辞学膨胀了。哲学处在被遮蔽的地位，成为普通人有教养的展示。智辩者高尔吉亚就是这种文化退化的典型：他背离了真正的哲学，他把精力浪费在颂扬和滥用闪光的词语上，浪费在虚假的才智上。亚里士多德之后，哲学思辨的水平下降了；模仿被推向极端，狭隘的教条主义大获全胜。到了中世纪晚期，一个类似的衰退期在历史上重现。在稍早的时代，伟大的经院哲学家寻求理解事物最内核的意义，在接踵而至的衰退期里，人们就满足于语词游戏和套话了。

上述一切哲学思想中的游戏成分，并不容易精确地界定。有时，幼稚的双关语、肤浅的俏皮话和深厚的思想只有毫厘之差。高尔吉亚著名的文章《论无》断然拒绝一切严肃的知识，赞成极端的虚无主义，这也是一种游戏形象，和他的《赞海伦》异曲同工，他明明白白地宣称《赞海伦》是游戏之作。游戏和知识之间并不存在任何明确而自觉的分界线，由以下事实可以看出这一条界线的模糊性：斯多葛派认为，对于建立在语言陷阱之上的自以为是的诡辩术和麦加拉学派[13]的认真的哲学探究，我们可以抱完全相同对哲学圈子之外的人而言，争辩和断言的地位最高，而且一向是公共竞争的主题。公众场合的讲演是一种展示自己的方式，借以炫耀使用语词的才华。希腊人想要兜售自己的著作和对有争议的问题做出判断时，总是用文学的形式来争辩。在修史的著作中，修昔底德[14]借用阿希达姆斯[15]和斯特内达拉斯（Stheneladas）的演讲词来表现战争与和平的问题；其他的问题他交给尼西亚斯[16]、亚西比德[17]、克雷翁（Kleon）和迪阿多图

斯（Diadotos）去述说。他用同样的方式来处理武力和权利的问题；在米诺斯岛违背中立的问题上，他用的是非常老到的问答法形式。阿里斯托芬的剧作《云》，用戏仿的口吻嘲弄公开争辩里华而不实的言辞，他用的形式是正义逻各斯[18]和非正义逻各斯决斗的形式。

的态度。（文献22）

智者派特别喜欢的招数之一是反逻辑（antilogia），即所谓的双重推论。这种形式的论辩能让游戏自由驰骋，同时他们又借以暗示，人类心灵做出的判断永远是模棱两可的：你可以这样表述它，也可以那样表述它。事实上，靠语词艺术获胜的论辩在纯洁性与合理性上之所以还能容忍，恐怕正是游戏的性质发挥了作用。后来，智者派用三寸不烂之舌来追求不道德的目标时，他们就歪曲了智慧，除非我们说竞赛的习惯本身就是不道德的、虚假的。卡里克勒斯推出所谓的“主人道德”（master-morality）时，他就歪曲了智慧。（文献23）对普通的智辩者和修辞学家而言，论辩的目的不是追求真理，也不是渴望真理，而是纯粹的个人满足，证明自己说得有道理。他们的推动力是原始的竞争本能，是为荣誉而奋斗。有些给尼采作传的人抱怨说，他重新捡起了古代哲学的竞争态度。（文献24）

我们不想在这个问题上继续深入，不再深究推理过程本身有什么游戏规则的标记；换句话说，我们不深入探讨推理在什么参考框架里有效，人们在什么参考框架里接受有约束力的游戏规则。在一切逻辑尤其在三段论中，人们总是默认那些术语和观念的有效性，视之为理所当然，就像棋盘上的棋子被视为理所当然一样——人们对游戏规则的态度，会不会就是这样一种情况呢？我想请别人来推敲这个问题。在这里，我们唯一的意图是非常粗略地说明，希腊时代之后出现的雄辩术和论争的游戏性质，是不容置疑的。我们不追求详细的阐述，因为这个现象总是要不断地以相同的形式重现，它在西方的发展过程主要建立在辉煌的系列模式之上。

把雄辩术和修辞引入拉丁人的生活和文学的是昆体良[19]。这个时尚远远超越了帝国时期罗马的正规修辞学校。修辞学家迪奥·克里索托姆[20]议论过罗马那些街头哲学家，他们像庸俗的诡辩家，用驳杂

的格言、俏皮话和不乏煽动性的、懒散的聒噪蛊惑人心，把奴隶和水手搞得晕头转向。因此，韦斯巴芗[21]皇帝才把所有的哲学家赶出罗马。不过，公众继续尊敬时尚中流传的诡辩家的妙语。一次又一次，严肃的人士挺身而出，向公众发出警告。圣奥古斯丁[22]要人们警惕“有害的争吵和幼稚的夸张，它们旨在使人受骗上当”。（文献25）各个学派的文献里都回荡着这样一些俏皮话：“你头上有犄角，因为你从来就没有掉过犄角，因此你头上还保留着犄角。”对于一般智力的人来说，诸如此类的俏皮话显然是太难了，他们没有能力觉察这里面的逻辑错误，所以这样的命题实在是愚蠢。

在黑暗时代[23]的下列历史事件中，哲学参与游戏的景观尽入眼底。公元589年，西哥特人[24]在托莱多会议[25]上决定脱离阿里乌斯教义[26]，转向天主教。托莱多会议采取了修道士对决的形式，辩论双方均由高级教士参与。另一个例子的游戏性也毫不逊色，同样引人注目，能说明这个时期哲学的游戏性。编年史家李歇（Richer）先后讲述了热尔贝[27]和西尔维斯特二世[28]的传奇。（文献26）一位马格德堡大教堂的经院哲学家奥特里克（Ortrick），由于忌妒热尔贝的学问，派他手下的一位干事去莱蒙斯（Rheims）偷听热尔贝讲课，企图抓热尔贝的把柄，然后向皇帝奥托二世[29]打小报告。这位密探误解热尔贝的言论，忠实地报告他偷听到的东西。次年即890年，奥托二世把热尔贝和奥特里克这两位博学之士召到拉韦纳（Ravenna），让他们在一群同样博学的教士面前辩论，直到夜幕降临、听众筋疲力尽方才停止。辩论到高潮的时候，皇帝指责和他意见对立的热尔贝把数学当作物理学的一个分支，[30]实际上，热尔贝明确断言，数学和物理学是平等并列的。

努力发掘所谓加洛林王朝的复兴，看看某种游戏性是否起到推波助澜的作用，那将是很有价值的尝试。在这个时期，博学、诗艺和虔诚的展示成为一时之尚。名人纷纷自封为经典时代和《圣经》中的人物。阿尔昆[31]自封为霍拉斯，昂吉尔贝尔[32]自封为荷马，查理大帝自封为大卫王。宫廷文化很容易采用游戏的形式，因为它的活动局限在一个狭小的圈子里。皇帝陛下跟前那种诚惶诚恐的敬畏足以规范各种规矩，并滋生各种幻想。在查理大帝自封的“宫廷学苑”里，他信誓

旦旦的理想是建立一所“新雅典学苑”。不过实际情况却是，优雅的娱乐使虔诚的雄心得到适当的调节。朝臣在吟诗作赋、互相调侃方面互相竞争，他们古典高雅的追求丝毫不排斥非常古老的游戏特征。查理大帝之子丕平问：“什么是书写？”阿尔昆回答：“知识的保存者。”接着的问答是：“什么是词语？”“思想的背叛者。”“谁生产了词语？”“舌头。”“什么是舌头？”“抽打空气的鞭子。”“什么是空气？”“生命的维护者。”“什么是生命？”“幸福者的喜悦、悲痛者的祸根、人对死亡的期待。”“什么是人？”“死亡的奴隶、异地的宾客、来去匆匆的行者。”这一连串问答里响彻一个熟悉的音符：这是古老的问答游戏、猜谜竞赛、用比喻隐藏的意义。简言之，我们再一次目睹知识游戏的一切特征，古代印度人、前伊斯兰的阿拉伯人和古代的斯堪的纳维亚人，都玩这样的游戏。

到11世纪末，西方的年轻国家全都弥漫着一种耗尽一切的贪求，他们都渴望学习有关生命和一切存在物的知识。不久，这种渴求就以大学这种新的制度表现出来。大学是中世纪最伟大的创新，经院哲学是这种渴求最高级的表现。这一伟大精神酵母肇始的标志，就是那种近乎疯狂的激情。这种狂热的激情似乎和一切文化复兴难分难解。在这样的时代里，竞赛的因素必然要成为开路先锋，并同时以各种各样的方式表现出来。用推理或词语的力量战胜对手，成为堪与专业比武一比高低的消遣。以最古老、最血腥形式举行的比武出现了，一种是浪迹乡间的骑士团体的较量，旨在互相摧毁；一种是寻找旗鼓相当对手的单挑式比武。这时的骑士是后世文学钟爱的骑士游侠的先驱。与此同时，圣彼得·达米安[33]哀叹的那种专业的吹牛大王漫游各地，鼓吹自己的口才，且相当成功，宛若古希腊的智者派。在12世纪的学校里，最粗暴的敌对行为达到了谩骂和诽谤的程度，这样的风气压倒一切。教会作家给我们勾勒了一幅速写，当时的学校里是这样一番景象：争论之嘈杂声不绝于耳，一语双关的影射和吹毛求疵的谎言满世界乱飞。老师和学生“竞相用语言陷阱和音节之网”、用无数的计谋和狡黠互相愚弄。有名气的老师受到崇拜者的吹捧，人们自吹有幸目睹其风采或受业于其门下。（文献27）这些老师常常赚大钱，就像古希腊的智者派一样。罗瑟林[34]恶毒诽谤他的弟子阿伯拉尔[35]，指责他

用虚假的讲演赚钱，每天晚上忙着数钱，挥霍无度。阿伯拉尔本人则宣称，他研究问题的目的就是赚钱，而且吹嘘他赚了很多钱。他突然从物理学（即哲学）转向讲解《圣经》，就是和别人打赌的结果。同事赌他不敢用舌战比武的方法来讲解《圣经》，他接受了挑战。（文献28）长期以来，他对辩证法武器的喜爱就胜过对战争的喜爱。他到过雄辩术盛行的所有地区，最后决定在圣耶奈韦夫（St Genevieve）山头“安营扎寨、办学”，以便“围攻”在巴黎执教的对手。（文献29）这种将修辞、战争和游戏融为一体的现象，在神学家的对垒中也可以看到。[36]

竞赛是经院哲学和大学整个发展过程中的一个显著特征。哲学探讨中长期流行的“共相”（universals）问题，导致唯实论和唯名论的分裂。这个永恒的时尚本质上恐怕是对抗因素的作用，而且产生于一个根本的需要：人们在争辩问题时需要结成团队；党派偏见和文化发展密不可分。有时，争论的问题有可能不太重要；不过唯实论和唯名论的争论对人脑至关重要，这个争论至今尚未解决。中世纪大学发挥的全部功能，乃是深刻的对抗和游戏的功能。没完没了的争论代替了学术刊物等阵地上的深入讨论；崇尚庄重的仪式，至今仍然是大学生活的显著特征；学者分门别派，大大小小的派别构成难以弥合的分裂和鸿沟——所有这一切都可以纳入竞争和游戏规则的范围。伊拉斯谟致信顽固的对手诺埃尔·贝迪耶[37]，抱怨学校的偏狭，因为它们只应付前人留下的材料，遇到争论时就禁止不符合自己信念的观点。他说：“我认为，学校完全不必像玩纸牌或骰子那样办事，玩牌赌博时，任何违规行为都会糟蹋游戏。但是，在学术讨论中，发表新颖的观点并不是什么大逆不道或危险的事情。”（文献30）

一切知识（当然含哲学知识）本质上是争辩性的，争论与竞赛不能分离。凡是伟大的、崭新的精神财富涌现出来的时代，一般都是激烈争鸣的时代。17世纪就是这样的时代，自然科学繁花似锦、欣欣向荣，与此同时，权威和古董衰落，信仰也衰退。一切人和事都在采取新的立场；阵营和派别随处可见。你不得不赞成或反对笛卡儿，赞成或反对牛顿；要么赞成“摩登”，要么赞成“古董”；你不得不对南北极是否平坦、预防接种等问题表态。18世纪目睹了各国饱学之士活跃的

思想交流，所幸的是，时代的技术限制防止了艺术品泛滥成灾的局面，这正是我们今天面临的令人压抑的特征。那个时代既适合严肃正经的笔战，也适合鸡毛蒜皮的笔战。加上音乐、假发、理性主义式的轻浮、洛可可艺术的雅致、沙龙的魅力，这些车载斗量的笔战就是嬉戏娱乐必不可少的成分。谁也不会否认18世纪里这个游戏的元素，而且我们常常还因此羡慕18世纪呢。

【注释】

[1] 普罗米修斯（Prometheus），从奥林匹斯山偷得火种送给人类，触怒宙斯，被锁在高加索山上，宙斯派神鹰去啄食其内脏，而他的肝每天又重新生长，后被赫拉克勒斯救出。

[2] 帕拉墨得斯（Palamedes），动员奥德修斯参加特洛伊战争，后因私仇被奥德修斯陷害。

[3] 参见本书148页。——英译者

[4] 普洛狄克斯（Prodicus，前460?——？），智者派代表人物，德谟克利特（Democritus）、高尔吉亚和普罗塔哥拉的弟子，据说其弟子有苏格拉底、塞拉门尼斯（Theramenes）等。

[5] 高尔吉亚（Gorgias，前483——前376），古希腊哲学家、修辞学家，智者派代表人物，主张无物存在，即使有物存在，亦不可知，著有《论非存在或论自然》等，仅存残篇。

[6] 普罗塔哥拉（Protagoras，前490?——前420），古希腊哲学家，被认为是第一个诡辩家。其格言“人类是衡量所有事物的标准”成为相对主义的著名命题，著有《论神》，被控不敬神，故大部分著作被焚毁。

[7] 克利尔库斯（Clearchus, ?——前401），斯巴达军事领导人，拜占庭统治者，卷入波斯争夺王位的内战，被俘后被波斯国王处死。

[8] 第欧根尼（Diogenes，前412——前323），希腊哲学家，哲学犬儒学派奠基人，强调自我控制，推崇善行，据说他曾提着灯在雅典大街漫步寻找诚实的人，著作有对话、戏剧和一部《共和国》。

[9] 克里西波斯（Chrysippus，前280——前206），希腊哲学家，斯多葛派的集大成者，据传他有750种著作。

[10] 埃利亚（Elea），意大利南部古代希腊殖民地，埃利亚哲学学派的中心，据说该学派由色诺芬尼创立。

[11] 索夫龙（Sophron of Sycacuse, ?——？），希腊剧作家，生卒年代不详，创作时期约在公元前430年，擅长写笑剧（minos），作品有《金枪鱼渔夫》《女裁缝》等，但仅存残篇，柏拉图对他的评价很高。

[12] 厄庇墨透斯（Epimetheus），普罗米修斯之兄弟，不听普罗米修斯忠告，接受潘多拉之爱，潘多拉擅自打开宙斯的一只盒子，各种灾祸从中飞出，给人类带来灾难。

[13] 麦加拉学派（Megarian school），古希腊小苏格拉底派之一，由欧几里得创立。

[14] 修昔底德（Thucydides，前460?——前400?)，古希腊最伟大的历史学家，著有《伯罗奔尼撒战争史》。

[15] 阿希达姆斯（Archidamos），伯罗奔尼撒战争期间的斯巴达国王阿希达姆斯二世或三世。

[16] 尼西亚斯（Nicias，前470?——413?)，雅典画家，活动于公元前5世纪。

[17] 亚西比德（Alcibiades，前450?——前404），雅典政治家、将军，伯罗奔尼撒战争（公元前431——前404年）期间担任雅典主帅。

[18] 逻各斯（Logos），理性、理念，古希腊哲学术语，在苏格拉底之前的哲学中，逻各斯是支配宇宙的原则；在斯多葛学派中，它是宇宙中活跃的、物质的、理性的原则；在基督教中，逻各斯是与神同一的“道”。

[19] 昆体良（Quintilian，公元35年？——96年？），罗马修辞学家，著12卷《雄辩术原理》。

[20] 迪奥·克里索托姆（Dio Chrysostom，约公元112以后），希腊智辩者与雄辩家，曾为三位罗马皇帝效劳。

[21] 韦斯巴芗（Vespasian，公元9-79），罗马皇帝（公元69-79），弗拉维王朝创立者。

[22] 圣奥古斯丁（Saint Augustine, ?——604），罗马本笃会圣安德烈修道院院长，公元597年率传教团到英格兰，使英格兰人皈依基督教，同年任坎特伯雷大主教。

[23] 黑暗时代，即中世纪，欧洲史上约为公元476年到1000年。

[24] 西哥特人（Visigoths），公元4世纪时多居住在多瑙河以北，入侵罗马帝国，后定局法国、西班牙等西欧地区，是日耳曼部族中受罗马文明影响最大的一支。

[25] 托莱多会议（councils of Toledo），大约从公元400年到702年，西班牙天主教会在托莱多举行了18次会议，589年这一次会议决定放弃阿里乌斯教义，把天主教定为国教。

[26] 阿里乌斯教义（Arianism），阿里乌斯创立的教义，否认耶稣和上帝同体；阿里乌斯（Arius，公元256?——336）希腊基督教神学家和阿里乌斯派创始人。他否定圣父、圣子、圣灵三位一体说，认为基督与上帝并非同一实体，他的教义在东罗马帝国和东部教会影响很大，在325年的尼西亚会议上，他的教义被定为异端。

[27] 热尔贝（Gerbert of Aurillac，约公元955-1003），法国高级教士，旅居西班牙，学问渊博，许多传闻把他说得神乎其神。

[28] 西尔维斯特二世（Sylvester II,999-1003），罗马教皇（999-1003），著有《关于理性和理性的应用》。

[29] 奥托二世（Otto II,955-983），德意志国王（961-983），神圣罗马帝国皇帝（967年起与父亲共治）。

[30] 数学和物理学这两个词都用的是它们在中世纪的意义。——作者

[31] 阿尔昆（Alcuin,(735?——804）），盎格鲁-撒克逊高级教士及学者，中世纪欧洲文化复兴的领袖之一。

[32] 昂吉尔贝尔（Angibert，约740-814），法兰克诗人，查理大帝宫廷的高级教士。

[33] 圣彼得·达米安（Saint Peter Damian，即Pietro Damiani,，1007-1072），意大利人，天主教枢机主教和教义师，1035年隐居，任隐修院院长，鼓吹清贫，是方济各会的先驱。

[34] 罗瑟林（Tahminen Roscelinus,1050-1123）法国经院哲学家，中世纪唯名论的创始人，1087年开始讲授哲学，学说被指控为异端，被迫流亡。否认一般的真实性，认为只有个别的事物才具有客观真实性，共相只不过是“生息”或“名词”；从唯名论的原则出发，否定了基督教的一神论，只有三位即圣父、圣子、圣灵的个别存在才是真正实在的；原罪也只是一个虚名，只有个别人、个别行为的具体罪恶才是真实的。著作不存。

[35] 阿伯拉尔（Peter Abelard,1079-1142），法国经院哲学家，主张唯实论，师从并批判罗瑟林，反对迷信权威，后遁入修道院，主要著作有《是与否》《论神圣的统一性和三一性》《基督教神学》《神学引论》《对波尔费留的注释》《认识你自己——或伦理学》等。

[36] 感谢斯努克·赫伊格罗尼教授为我提供穆斯林神学家的信息。——作者

[37] 诺埃尔·贝迪耶（Noel Bedier,1470-1537），法国学者，加尔文派教士。

第十章　艺术中的游戏形式

我们发现，游戏是诗歌固有的成分，每一种形式的诗歌和游戏的结构实在是密不可分、水乳交融。同理，游戏和音乐也密不可分，而且是更高层次上的水乳交融。在前面一章里我们曾经说，有些语言里表达弹奏乐器的词是“玩耍”（playing），比如阿拉伯语是这样，日耳曼语、斯拉夫语也是这样。因为东西方这样的语义契合难以归因为语言的借用，也不能归因为偶然的因素，所以我们不得不假设，音乐和游戏令人惊叹的契合，必定有某种扎根很深的心理原因。

无论音乐和游戏的亲缘性多么自然，要就其原理构建清晰的概念绝不是轻而易举的。我们能达到的最好境界，只不过是列举二者共同的成分。我们已经说过，游戏与实际生活的合理性并不沾边，与需要或效用、义务或真理没有丝毫的关系。再者，决定音乐形式的价值超越了逻辑的理念，而且逻辑理念又超越我们有关具体事物的观念。要理解这些音乐理念，我们就只能用音乐的专门术语去理解，比如节奏、和声，这些术语同样可以用来理解游戏或诗歌。不过诗歌和音乐又有所不同；诗歌的词语本身至少提升了诗歌的地位，使之高于纯粹的游戏，进入理念和判断的领域；与此相反，音乐从来没有离开过游戏的领域。为何古代诗歌有这样突出的仪式功能和社会功能？原因就在于诗歌和音乐的密切关系，或者更加确切地说，它们是水乳交融、合而为一的。一切真正的仪式都是以歌唱、舞蹈和游戏的形式进行的。现代人丧失了仪式和神圣游戏的感觉。我们的文明因为漫长的历史而磨掉棱角、老成持重，音乐的敏感性再好不过地帮助我们恢复那种感觉。在体验音乐的过程中，我们体验到远古的仪式。在欣赏音乐的过程中，美的感受和神圣的情感融合在一起，无论它是否表达宗教的理念，游戏和严肃的差异已淹没在二者的水乳交融里了。

希腊人关于游戏、工作和美的享受的理念和我们的理念截然不同；了解为何竟然如此不同，这是我们一个重要的主题。希腊词mousikeh比我们“music”一词意义要宽泛得多。它不仅包含用器乐伴奏的歌舞，而且涵盖阿波罗[1]和缪斯[2]执掌的一切艺术、技艺、技能。[3]这些艺术都叫作“音乐的”艺术，因为它们是由缪斯掌管的，造型艺术和机械艺术则不同，因为它们不归缪斯掌管。在希腊人的思想里，一切“音乐的”艺术都和仪式关系密切，尤其和盛宴的关系密切，仪式在庆典欢宴上当然发挥重要的功能。柏拉图的《法律篇》明白晓畅地描绘了仪式、舞蹈和音乐的关系，也许其他任何文献都望尘莫及。（文献1）诸神同情生于苦难的人类，赐给人感恩的喜宴，让人暂时摆脱苦难，而且委托缪斯之父阿波罗和酒神来和人们一道欢庆。在神祇陪伴的盛宴达到高潮时，人间的秩序总是恢复得井井有条。接下来我们看看柏拉图经常被引用的一段话：

> 年轻人的身子和声音都难以安静，他们要不停地活动、不停地发声，以表示高兴，他们要跳跃、舞蹈，发出各种叫声。然而，其他的动物并不能区别秩序和混乱，它们感觉不到节奏与和声；与此相反，和我们一道起舞的神祇赋予我们节奏与和声的感觉，和这种感觉伴生的必然是愉悦。

在这段话里，音乐与游戏的直接关系确定无疑，而且是非常清楚的。可惜，这个观念虽然重要，但它在希腊人的脑子里却难以形成，希腊语的语义特征构成了障碍，我们刚才已经提及。这是因为希腊语的词“游戏”（paidid）总是充满了小儿游戏的意义，幼稚、琐碎，这是由它的词源决定的。所以，paidid不能承载高级形式的游戏，它总是使人想到儿童那一套东西。于是，高级形式的游戏不得不寻找各自的单词：agon是竞赛，scholadzein是休闲、无所事事，diagoge的字面意思是“度过”，偶尔接近于“消遣”。这几个希腊词完全错失基本的游戏成分。就这样，希腊人的脑子里没有完成这些观念的统一，他们缺乏一个统括一切的游戏观念。相反，拉丁语就有这样一个词ludus，比较年轻的欧洲语言也有个通用词统括一切的游戏观念。柏拉图和亚里士多德不得不连篇累牍地论述，以便判断音乐涵盖的范围是否超过游戏，又为何比游戏的范围宽广，其原因就在这里。刚才引用了《柏拉图对话录·法律篇》里的一段话，这段话接着往下说：

> 那种无功利、非真理、不相似、亦无害的东西，可以用存在于其中的魅力（charis）标准来评判，可以用它给人的愉悦来评判。这种不包含明显善恶的愉悦就是游戏（paidia）。（文献2）

然而，应当指出的是，柏拉图谈论的一直是音乐的吟唱，即我们所理解的音乐。接下来他说，我们应该在音乐中追求高于此娱乐的东西。不过我们先回头看亚里士多德的一段话：

> 音乐的性质难以确定，我们从中得到的知识也难以确定。能不能说，我们渴望音乐是为了谋求游戏（亚里士多德用的paidia不妨译为“娱乐”或“消遣”）和娱乐，正如我们对睡眠和饮食的渴求一样呢？能不能说，睡眠和食物本身既不重要也不严肃（spoudaia），而是令人愉快并足以驱散忧虑呢？的确，许多人利用音乐的方式就是这样的，而且除了音乐、饮食和睡眠之外，我们还可以把舞蹈加进这个范围之内。或者更加准确地说，只要音乐像体操一样能增强人的体质、培养某种气质，并且使我们以恰当的方式欣赏事物，它就有助于培养美德呢？或者最后一点（亚里士多德认为，这是音乐的第三种功能），我们是不是能说，音乐有助于精神愉悦（diagoge）和理解（phronesis）呢？（文献3）

Diagoge这个词意义丰富，其字面意思是“度过”和（花费）时间，不过如果你考虑亚里士多德对工作和闲暇的态度，你把它译为“消遣”仅仅是勉强可以被接受而已。他说：“如今，多数人从事音乐仅仅是为了取乐，但古人却赋予它教育（paideia）的意义，因为造化要求我们工作好，而且要求我们休闲好。”（文献4）在他看来，这种闲适和休闲正是宇宙的原理。休闲比工作更为可取，实际上它正是一切工作的目的（telos）。这刚好和我们熟悉的关系颠倒过来，似乎有一点奇怪，但只要我们意识到，希腊的自由人不需要为谋生而工作，他们有闲暇在有教育意义的高尚消遣中去追求生活的目的，也就无所谓奇怪可言了。希腊自由人的问题是如何利用他的闲暇。不是把休闲用于游戏，因为游戏正是生活的目的，而且亚里士多德认为，把闲暇用来游戏是不适合的，因为游戏（paidia）只不过是小孩子的小玩意儿而已。游戏可以成为工作时的松弛，宛若滋补剂，只要它能使灵魂稍事安息。然而，休闲本身似乎就是生活的一切欢乐和愉悦。由此可见，这就是幸福，换言之，停止追求你未曾拥有的东西，这就是生活的目的（telos）。然而，并非人人都在相同的事情里找到了生活的目的。再者，如果欣赏生活的人是最优秀的人，如果他们的抱负是最高

尚的，那就是最好的社会生活。因此很清楚，我们必须教育自己，以达到愉悦（diagoge）的境界，必须学会一些东西——请注意，学习的目的不是为了工作，而是为了学习而学习。不是把它们当作需要或有用的东西，不是把它们当作读书写字那样的东西，而是为了打发闲暇的时间。

在这一段话中我们发现，亚里士多德对游戏和严肃的区分与我们的区分迥然有别，评价游戏和严肃不再是按我们的标准。愉悦（diagoge）不知不觉间获得了精神与审美消遣的含义，适合自由人那样的含义。亚里士多德认为，儿童还不能达到这个境界，因为愉悦（diagoge）是终极目的、完美境界；不完美的人是无法达到完美境界的。（文献5）欣赏音乐接近于这个终极目的，因为欣赏音乐不是为了谋求未来的利益，而是为了欣赏音乐而欣赏音乐。

亚里士多德这个音乐观念处在高尚游戏和“为艺术而艺术”的半途。但是，我们不能确切地断言，他的观点在希腊人关于音乐性质和意义的观念中是否占有主导的地位。他的观点受到了另一个观点的反驳，而且这是一个更加简单、更加流行的观点，根据这个观点，音乐有一个非常明确的功能，技术上、心理上尤其是道德上的功能。音乐是一种模仿艺术，其结果是唤起一种积极或消极的伦理情感。（文献6）舞蹈中的任何旋律、“风尚”或态度，都再现、显示或描绘某种东西，而且根据被描绘的东西是善或恶、美或丑，同样的品质会附丽于音乐上。这里就存在音乐的伦理或教化价值，你模仿的经验会在你身上唤起被模仿的那种情感。（文献7）因此，奥林匹克运动会的旋律唤起热烈的情感，别的节奏和旋律则唤起愤怒、庄重、勇敢和沉思等情感。触觉或味觉和伦理情感并无关系，视觉和伦理情感的关系比较弱小，然而旋律本身就表达某种精神气质（ethos）。不同的“风尚”尤其是伦理意义的载体。吕底亚[4]的“风尚”使人哀婉，佛里吉亚[5]的“风尚”使人平静；同理，长笛唤起激动等情绪，每一种乐器都具有独特的伦理功能。对柏拉图而言，模仿（mimesis）是描写艺术家心态的一般术语。（文献8）模仿者是集创作和实施于一身的艺术家，他并没有意识到，他模仿的东西是好是坏；对他而言，模仿仅仅是游戏，而不是严肃的工作。柏拉图说，悲剧诗人也是这样的人，他们就

是模仿者（mimekoi）。这是柏拉图给创造性工作下的定义，它似乎有一点贬抑的性质，这究竟意味着什么，我们姑且将这个问题存而不论，因为它一点也不清楚。对我们有意义的关键问题是：柏拉图把创造理解为游戏。

这个涉及古希腊音乐价值的题外话已经把一个问题说清楚了：人们试图给音乐的性质和功能下定义时，他们的思路往往偏向纯游戏的领域。这是一个基本的事实，即使一切音乐活动的基本性质并非总是陈述得一清二楚，但世界各地的人始终默认，音乐的基本性质就是游戏。在原始文化阶段，音乐属性的区分和定义，是比较粗糙幼稚的。人们在表达神圣音乐激发的狂热时，用上了仙乐、天籁之类的字眼。除了宗教观念之外，音乐主要是被赞美为陶冶性情的消遣、一种使人愉快的技能，或者是一种令人高兴的娱乐。过了很长一段时间，音乐才被当作高度个性化的活动、最深层情感体验的源泉、人生最大的幸福，才受到激赏和公开的赞美。在很长的历史时期里，音乐的作用纯粹是社会的游戏的作用。虽然演奏的技能受到高度的赞赏，但是音乐人却遭到鄙视，其艺术也被打入卑微的行业。亚里士多德把他们叫作下等人，他们被迫颠沛流离；差不多直到我们这个时代，音乐人的命运才有所改善。此前，他们的地位与杂耍演员、翻筋斗的杂技演员和哑剧演员的地位相当。在17世纪，有一位王公对待手下的音乐人就像对待牲口一样，那时的宫廷乐队地位低，完全像家仆。路易十六的乐队需要设置一个永久性作曲人的职位，他的“二十四位提琴师”同时又必须承担舞台演员的任务。其中一位叫博肯（Bocan）的音乐人还是一位舞蹈大师。众所周知，连海顿[6]在埃思特哈兹伯爵宫廷里也得穿侍从的制服，而且每天得听候使唤。一方面，那时的贵族观众一定是了不起的鉴赏家，另一方面，他们对艺术的崇敬和对艺术家的尊重却极其可怜。我们今天理解的音乐会的礼仪，那种绝对神圣的庄严肃穆，对指挥家极端的崇敬，是不久前才出现的习俗。18世纪音乐会的印刷品表明，人们一边听音乐一边交头接耳。他们批评乐队，经常打断乐队的演奏和指挥，直到30年前，这还是巴黎人音乐生活中常见的一幕。音乐在很大程度上还是一种消遣（divertisement），最令人钦佩的仅仅是演奏技巧。作曲家的创造决不会被视为神圣不可侵犯，并

不像他的财产那样被认为是不可让渡的权利。演奏家过分利用了音乐会终止前的华彩段（cadenza），以至于不得不采取措施来加以限制。比如，腓特烈大帝（Frederick the Great）就禁止歌唱演员把作品装饰到改变其性质的程度。

在人的活动中，很少有像音乐活动那样镌刻着竞赛的精神，从玛息阿和阿波罗赛琴以来[7]，一直是这样的情况。瓦格纳用《名歌手》使音乐竞赛永垂不朽。再以《名歌手》之后若干时期的例子来看，首先可以援引韩德尔[8]和斯卡拉蒂[9]的竞赛，这次比赛是由奥托波尼大主教于1709年主持的，比赛选定的“武器”是羽管键琴和管风琴。1717年，强人奥古斯特[10]这位萨克森和波兰国王，想要组织巴赫[11]和马尔尚[12]的音乐比赛，但马尔尚未能露面参赛。1726年，伦敦全城因两位意大利歌手福斯蒂纳（Faustina）和古卓尼（Cuzzoni）的比赛而闹得满城风雨，发生了斗殴和不满的嘘声。音乐生活中的宗派和集团迅猛发展。18世纪始终充斥着这样的音乐圈子：博农奇尼[13]对韩德尔；格鲁克[14]对皮契尼[15]；巴黎式的滑稽剧对歌剧。这种音乐上的争执有时带有持久而世仇的性质，比如瓦格纳派与勃拉姆斯[16]派的争执。

浪漫主义在很多方面激发了我们的审美意识，这种思潮拓宽了音乐欣赏的领域，形成了一支重要的推动力量，它把音乐作为生活最深厚的价值来欣赏。当然，这种鉴赏力并没有剥夺音乐的任何一点古代功能。我在报纸上看到一则新闻，报道1937年在巴黎举行的首次国际比赛。奖金由已故参议员儒弗内（Henry de Jouvenel）建立的基金会提供，比赛的曲目是福莱[17]的第六钢琴梦幻曲。

如果在音乐领域的每一件事物中我们都发现自己处在游戏的领域，那么在音乐的孪生姐妹舞蹈的领域里，游戏的性质就更加明显。舞蹈是最纯粹、最完美的游戏形式，在一切历史时期和一切民族中都是如此，无论我们心中想到的是什么舞蹈，无论野蛮人的神圣舞蹈和巫术舞蹈、希腊人的仪式舞蹈，还是大卫王在约柜[18]前的舞蹈，莫不如此，无一例外。诚然，并非每一种舞蹈形式都能充分表现游戏的性质，最容易看出游戏性质的舞蹈形式是有歌曲伴唱的舞蹈和集体舞蹈，不过独舞里也能看到游戏的性质。事实上，一切舞蹈都有游戏的

性质，只要舞蹈是一种表演、一种展示，只要它是有节奏的运动，比如小步舞或四对舞，它就具有游戏的性质。轮舞、有伴唱的集体舞和多人舞被双人舞取代，无论这双人舞采用华尔兹或波尔卡中的旋转形式，还是采用现代舞中滑动甚至特技表演的形式，恐怕都应该被认为是衰落文化的象征。我们有充分的理由做这样的断言。浏览一下舞蹈的历史就可以发现，舞蹈在各个时代都曾经达到优美和风格上的高标准，还可以看到舞蹈复兴为艺术形式比如芭蕾所达到的高度。就其他舞蹈而言，可以肯定的是，现代舞中的游戏性质已经被遮蔽得模糊不清了。

游戏和舞蹈之间的关系如此紧密，实在无须任何说明。不过与其说舞蹈自身固有游戏的成分，或舞蹈与游戏有关联，不如说舞蹈就是游戏不可分割的一部分：两者的关系是直接参与的关系，几乎具有本质上的同一性。舞蹈是一种特殊的游戏形式，而且是一种特别完美的游戏形式。

当我们从诗歌、音乐和舞蹈转向造型艺术时，我们发现造型艺术和游戏的关系更加不明显。希腊精神显然抓住了审美创造和审美感知两个领域的根本区别。一方面，它把复杂的艺术和工艺委派给诸位缪斯女神，另一个方面，它不让其他艺术享受由缪斯主管的尊严，这些其他艺术就是造型艺术。即使造型艺术或多或少受到神的指引，它们也在赫怀斯托斯[19]和工作中的雅典娜的管辖之下。造型艺术家没有赢得诗人享受到的那种青睐和赞赏。这并不是说，艺术家享受到的荣耀的依据是看他是否在缪斯的管辖之下，而是说音乐人的社会地位总体上是卑贱的，我们已经看到这一点。

造型艺术和音乐艺术之间的区别，大体上是游戏性质程度的区别，前者明显缺乏游戏性，后者的游戏性却很突出。我们无须深入探究就可以发现主要的原因。为了使人的审美感受活跃起来，缪斯的艺术或者“音乐”的艺术，都必须由人来表演。艺术品虽然是已经构建、制作或诉诸文字，但只有在表演的过程中，它才能获得生命；这就是说，它要被再现、被生产（实实在在的字面意义的生产）出来，呈现在观众的面前，才能获得生命。“音乐”艺术是行为艺术，每当在表演中被重复时，它才能受到欣赏。表面上看，这个判断和以下事实有矛

盾：天文学、史诗和历史由各自的缪斯掌管。但我们应该记住，赋予9位缪斯女神各自特殊功能，是后世的事情，而且史诗和历史（分别由克利俄和卡利俄珀两位缪斯主管）起初肯定是诗人的职责。由于这样的性质，史诗和历史起初并不是用来阅读或研习的，而是用来朗诵的，古人在庄严肃穆的音乐伴奏下用铿锵押韵的方式吟诵史诗和历史，所以早期的史诗和历史及音乐舞蹈是一样的性质；和音乐舞蹈一样，它们也必须由人来“生产”。况且，即使诗歌的欣赏从聆听转到了阅读之后，诗歌这个活动艺术的特点也没有丧失。这样的活动是一切缪斯主管的艺术的灵魂，把它称之为游戏是很合理的。

造型艺术的情况则完全不同。它们受到材质的束缚，受到其中固有的形式的局限，自由发挥受到禁止，它们不能进入向诗歌和音乐敞开的空灵缥缈的领域。在这个方面，舞蹈处在一个异常特殊的地位，它既是音乐艺术，又是造型艺术。说它是音乐艺术，乃是因为节奏和运动是其主要成分，说它是造型艺术乃是由于它必然受材料的影响。舞蹈的实施有赖于人体及其有限的灵巧，舞蹈美是身体的运动美。舞蹈和雕塑一样，是造型艺术，但它仅仅是一瞬间的造型艺术。舞蹈与音乐共生，音乐是舞蹈的必要条件，和音乐一样，舞蹈的生命在于它的可重复性。

除了固有的反差之外，造型艺术和“音乐”艺术还有效果和制作上的对比。一般来说，建筑家、雕塑家、画家、制图人、陶艺家、装饰艺术家，通过勤勉而艰辛的劳动，把审美冲动固化在材料里。他们的艺术经久不衰，任何时候都一目了然。造型艺术的情感效应或制作过程，并不需要他人伴生的特殊表演，也不需要造型艺术家自己的特殊表演。一旦完成之后，他们的作品虽然不会说话，不会移动，但只要有人观赏，它们照样会产生艺术效果。它们被人观赏就获得生命，在观赏的过程中，不存在公众参与的活动——这个特点似乎没有给它的游戏元素留下任何活动的空间。无论造型艺术家的创作冲动是多么狂热，他都不得不像工匠一样老老实实地埋头苦干，认真，专注，随时尝试并进行纠正。在构思的过程中，他的灵感可以自由奔放、激情高扬，但在灵感付诸实践的过程中，它总是要受到手工技能和熟练程度的制约。由此可见，造型艺术在实施的过程中显然缺乏游戏的因素，

在人们沉思和观赏它的过程中，根本就没有任何游戏的地盘。这是因为凡是没有明显活动的地方，就不可能存在游戏。

如果承认造型艺术的工匠性、产业性和艰巨性妨碍了它的游戏因素发挥作用，我们就发现，缺乏游戏的作用由于造型艺术的性质而进一步加重了，其性质在很大程度上往往由实用的目的来决定，而实用的目的绝不依赖于审美的冲动。受委托创作艺术品的人，面对着严肃的任务，他必须对此负责：任何游戏的念头都是不恰当的。他要建造的是一座大厦，或为庙堂或为居所，它必须是能匹配其仪式功能或人居功能的作品。他要制作的也许是一件器皿、一件衣服、一个形象，每一种都必须符合它象征或模仿的理念。

因此，造型艺术的创造过程完全处在游戏的领域之外，其展示必然是仪式、节日、娱乐或社会事件的一部分。雕像的揭幕、奠基、展览等本身并非创造过程固有的部分，这些东西仅仅是晚近才出现的现象。“音乐”艺术在共同的欢庆气氛中获得生命、繁华兴旺；造型艺术不需要这样的气氛。

尽管两者根本不同，我们还是能在造型艺术中探察到游戏因素的踪迹。在古代仪式里，艺术品有神圣的意义，它们的地位和功能很大程度上就在艺术里。建筑、雕塑、服装和装饰精美的武器，都可能属于宗教世界的物品，它们都具有魔力，都被赋予了象征的价值，因为它们常常代表某种神秘的实体。既然仪式和游戏的关系非常紧密，如果在艺术品的制作和欣赏的过程中找不到仪式性的游戏特征，那就很奇怪了。我斗胆向古典学者提出如下观点，并非毫无犹豫。我认为，仪式、艺术和游戏之间的语义联系，可能就隐藏在希腊词agalma之中。这个词由一个动词词根派生而来，词根有许多意义，核心意义是狂喜与欢腾，相当于日耳曼词语frohlocken用于宗教的意义。这个词根的外围意义有：“庆祝”“使其生辉”“展示”“欢乐”“装饰”；其名词的主要含义是一件装饰品、一件展品、一件珍贵物品——总之是一件美好的、永远使人快乐的东西。frohlocken nykkos是赋予星星的带有诗意的名字。最后还要说一个比较远的意义：agalma可以指雕像，尤其是神的雕像。我不揣冒昧地认为，该词通过一个意为“奉献的礼物”的中介词而获得了雕像的意义。如果说希腊人真的用这个中介词表示神

的形象，真的用表示欣喜奉献的词语来表示神圣艺术的本质，我们就很接近神圣游戏的情绪了，神圣的游戏正是古代仪式的典型特征。这一段的观察分析到此为止，我不敢贸然做出更加肯定的结论。

很久以前，席勒[20]就提出了固有的“游戏本能说”（Spieltrieb），用来解释造型艺术的起源。（文献8）事实上，我们不能否认本能而自发的对装饰的需求，而且这种需求还可以方便地称为游戏功能。众所周知，我们不得不参加冗长乏味的董事会而手握铅笔时，我们会有什么样的需求。一不留神，似乎在无意之间，我们就不由自主地用铅笔涂抹起来，我们玩弄线条与平面、弧线与物体；从这种抽象的涂鸦中浮现出来的，可能是一些古怪的阿拉伯图案、奇形怪状的动物和人体。我们能用什么样的无意识的冲动来解释这些无聊而空洞的艺术呢？不妨把这个问题留给心理学家去回答吧。但毫无疑问，这是一种低级的游戏功能，类似儿童幼年时代的游戏，有组织游戏的高级结构尚未在幼儿的身上得到开发。如果用这种心理功能来解释艺术里装饰母题的起源，我们会觉得这是不充分的，用它来解释整个造型艺术的创造，也是不充分的。我们不可能设想，我们的信手涂鸦能产生艺术风格之类的东西。除此之外，造型艺术冲动不可能满足于仅仅对一个平面的装饰。它在三个方向上展开：装饰、构造和模仿。如果用“游戏本能说”来推导整个的艺术，我们就不得不用这种推导来解释建筑和绘画。把阿尔塔米拉[21]的洞穴画归结为胡乱的涂鸦——如果将其归结为“游戏本能”，似乎是十分荒谬的。至于建筑，“游戏本能”的假设就只能说是完全荒谬的，审美冲动在那里绝不占主导的地位，蜜蜂和海獭筑巢修坝的习性就是证明，它们不是为了美。游戏作为文化因素的重要性固然是本书的重要主题，但我们仍然坚持，虽然游戏的本能是先天固有的，我们还是不能用“本能说”来解释艺术的起源。当然，当我们思考造型艺术丰富宝藏中的一些例子时，我们很难压抑想象力游戏的理念，很难压抑脑或手在游戏中创造的假设。野蛮民族跳面具舞时那种怪诞的野性、图腾柱上那可怕的互相纠缠的形象、装饰母题里那魔幻的迷宫、人和动物形体那漫画似的扭曲——这一切必然暗示，游戏是艺术发生的起点，但是，游戏隐含的意义仅此而已。

在考察艺术创造过程的总体情况时，可以说造型艺术中的游戏因素，不如所谓“音乐”艺术或缪斯执掌的艺术里的游戏因素那样引人注目。然而，如果我们从艺术品的制作转向它们在社会环境中被接受的方式，我们看到的画面立刻就为之一变。我们立即看到，在我们竞赛的主题里，造型技能所处的地位几乎和任何人类能力一样崇高。我们在其他许多文化领域里看到的强有力的竞赛冲动，在艺术中也开花结果了。挑战对手的欲望，完成似乎难以企及的艺术技能，深深地扎根于文明的起源之中。艺术领域里的竞争和我们在其他领域里接触到的各种竞赛，是一模一样的，我们已经考察了知识、诗歌或勇气领域里的竞赛。我们是否能直截了当地说，受人委托完成的造型艺术杰作或展品和建筑的关系，就像神圣的猜谜比赛和哲学的关系，就像歌吟和诗歌的关系呢？换句话说，造型艺术是不是在竞争中发展并通过竞争发展的呢？回答这个问题之前，我们必须明确，把制作过程中的竞赛和追求完美胜出的竞赛绝对区分开来，几乎是不可能的。力量和技能的例证，比如奥德修斯箭穿12把斧柄的小孔的本领，完全是属于游戏的领域。他这个绝技不是我们理解的艺术品，虽然它肯定需要相当高水平的技艺。在古文明阶段和以后很长的一段时间里，“艺术”这个词几乎涵盖了人类灵巧的一切形式，而不仅仅是指创造性的技能。因此把头脑和人手创造的有永恒价值的东西、严格意义上的杰作和任何形式的比武，全部放进一个类别里去，找到所有这些领域里共同的游戏因素，那应该是许可的。追求完美胜出的竞赛至今犹存。凡是颁发罗马大奖[22]之类奖品的地方，都存在这样的竞赛。在这里，我们看到一种悠久竞赛的特殊形式，这就是证明自己在一切领域里胜过一切对手的竞赛。对古人而言，艺术和记述、灵巧和创造力是不可分割的整体，在胜过对手的永恒欲望中，它们结合在一起。在竞赛的社会阶梯上位置很低的地方，是戏谑的指令（keleusmata）；希腊人在酒会上常向伙伴发出这种戏谑的指令，与后世的酒令类似。惩罚游戏和解开绳结的游戏也属于同样的范围。在最后这个解开绳结的游戏里，无疑隐藏着一些神圣习俗的遗存。亚历山大大帝用剑挑开戈耳迪之结[23]的时候，他的行为不止在一个方面像是搅局者的捣蛋——他既破坏了游戏规则，又破坏了宗教信条。

我们需要再来一番离题的话，以说明竞赛究竟在多大程度上促进了艺术的发展。实际上，现已知道的一切竞赛激发的令人震惊的绝技，都属于神话、传说和文学，而不是属于艺术本身的历史。心灵在非凡、神奇和怪诞中得到的喜悦，在往昔神奇时代神奇工匠的神奇故事中，找到了最为丰富的土壤。神话告诉我们，伟大的文化英雄发明了一切艺术和技能，这些艺术和技能已经成为文明的瑰宝。《吠陀经》有一个专用词“陀湿多”（tvashtar）表示工匠。“陀湿多”为因陀罗（Indra）打造了雷霆。他和三位神匠（rbhu）比赛技能：三位神匠为因陀罗打造辕马，为双马童[24]打造战车，为蒲历贺斯帕底[25]打造神牛，双马童相当于希腊神话里的狄俄斯库里[26]。希腊人有一则普里特克洛斯（Politechnos）和伊东（Aedon）夫妇的传奇故事，他们夸口比宙斯和赫拉夫妇更加相亲相爱，于是宙斯就派出模仿与不和之神厄里斯（Eris）去挑拨，千方百计在他们之间播下不和的种子。北欧神话中狡黠的侏儒也属于相同的传统，铁匠魏兰德（Wieland）也是如此，他的剑能砍断水上漂浮的羊毛。希腊神话中的代达罗斯（Daedalus）亦很神奇，没有他办不了的事情：他修建迷宫，制作自动行走的雕像，面对用线绳穿过贝壳的难题，他把线头系在蚂蚁身上解决了难题。在这里，绝技和谜语结盟。机巧谜语的答案就在出乎意料、令人惊奇的灵机一动中，这就是所谓的脑筋急转弯。与此相反，绝技常常在荒谬中打败自己，代达罗斯也有失败的时候。还有另一个失败的故事：用沙粒搓成的绳子去把许多石板缝在一起。（文献10）从正确的观点来看问题，一位基督徒为印证自己在圣徒中的地位而需要的那些神迹，只不过是继承了古代神话习俗的这个发展脉络。我们无须深入研究圣徒传里的言行录就可以发现，神迹报告和游戏精神的关联，是确凿无误的。

如果竞赛技能是神话传说中一个循环往复的主题，那么它在艺术和记述的实际发展过程中发挥着不容置疑的作用。神话中普里特克洛斯和伊东夫妇两人之间的技能竞赛，就有其历史事实的对应。帕拉修斯[27]与其对手提玛哥拉斯（Timagoras of Calcis）在萨摩斯岛的较量就是一例。他们比赛谁能更好地表现埃雅斯[28]与奥德修斯那一场争斗。他们两人在皮特安欢宴（Pythian feast）上举行了竞赛。另一个

例子是菲狄亚斯[29]、普吕克勒斯[30]等人的较量，他们比试谁能最好地表现亚马孙[31]女战士。这些神话和传说在历史上真有其事，历史格言和铭文可以证明。比如在尼斯[32]雕像的基座上就镌刻着这样的铭文：“此像由帕拉修斯创作……他还为神庙建造了柱础，并因此而获奖。”（文献11）

说到底，凡是涉及考验和公开争辩的事情，都来自以技艺为考验手段的古代形式。中世纪的行会和中世纪的大学一样，充满了这一类技术竞赛。无论考验的任务是由一个人还是许多人完成，竞赛的实质是一样的。整个行会体制深深地扎根于异教的仪式之中，所以竞赛的元素自然就非常强大。加入能工巧匠的团体的考验，是呈交证明自己技术的杰作；这种制度成为固定而必须履行的入会手续，似乎是比较晚出现的习俗，其源头是远古的社会竞争形式。经济因素只能说是行会产生的部分原因。直到11世纪，随着城市生活的复兴，各行各业的组织才蒸蒸日上，取代了建立在礼仪之上的古老的社会组织形式。直到最后，行会制度始终保留着古代游戏的许多痕迹，比如入会仪式、讲演、徽章、徽号、宴会、欢闹等。但是，这些痕迹逐渐被庸俗的经济利益挤压到一边去了。

13世纪的法国建筑家奥内库尔在其著名的《素描簿》里，有这样两个竞争的例子。其中一张素描附有这样的文字说明：“这个内殿是维拉尔·德·奥内库尔[33]和皮耶尔·德·科尔比[34]在竞争中设计的。”另一张永动机的素描里，有这样的文字说明：“大师们旷日持久地争论如何使轮子自转，永不停息。”（文献12）

凡是不了解世界各地悠久竞赛传统的人，往往倾向于认为，存世至今的竞争艺术形式，仅仅是从效用和效能的角度去考虑的。人们倾向于认为，只要给最佳市镇厅设计设立奖项，只要给最佳艺术生设置津贴，就足以激励发明的欲望，就足以发现人才，就足以取得最佳的效果。然而，在所有这些实用的目的背后，隐藏着竞赛的原始功能。当然如果你想断定，在具体的历史例证中，实用的意识在多大程度上超过了竞赛的激情，那又是不可能的。比如，1418年佛罗伦萨组织大教堂设计竞赛时，布鲁内莱斯基[35]在14位参赛者中胜出。但我们不能说，这座辉煌的建筑归功于“功能主义”思想。此前两百年，这座城

市还吹嘘自己有名的“林立塔楼”，每一幢塔楼都是一个尊贵家族骄傲的丰碑，而且一座比一座恢宏。如今，艺术史家和战争史家一致认为，这些佛罗伦萨塔楼是“炫耀之塔”，并不是认真建造的防卫设施。这一座中世纪城市有大量气势恢宏的建筑，足以证明其中包含的游戏观念。

【注释】

[1] 阿波罗（Apollo），执掌阳光、智慧、预言、音乐、医药、诗歌、男性美等，阿波罗即太阳神。

[2] 缪斯（Muse），司文艺和科学的9位女神，是宙斯和记忆女神之女，各司其职。

[3] 可以用大量篇幅来写“music”一词的意义，许多语言里保留了它的词根。据信，希腊词mousa派生于动词maein，其本义是追求、渴望、垂涎，字面意思是发明女神inventress，发明又是从追求和渴望衍生出来的。mousa和maein起初指的可能是“轻微疯狂”的情感，这种情感隐藏在maein及其派生词（memaohs：激动；mainesthai：愤怒；mania：疯狂；mantis：先知）中。这一切意义都包含在英语单词“muse”里，其他语言的同源词也提供了这样的证明。渴望隐含沉思、静虑；静虑隐含闲暇，两者都产生一种“出神的状态”，出神的时候，你很可能要咕咕哝哝、喃喃细语。由此而派生的其他词语有：荷兰语“嘀咕”（mydzein），挪威词“耳语”（mussa,mysia）。试比较意大利语的“musare”（呆望，隐含的意思是沉思和惊奇），再比较意大利语的“muso”（嘴巴），以及英语的“muzzle”（口套）。沉思里的闲暇成分直接表现在德语的“Musse”（闲暇）里，又间接表现在英语的“amusement”（娱乐）中。——英译者

[4] 吕底亚（Lydia），小亚细亚中西部古国，濒临爱琴海，位于今土耳其西北部，以其富庶及宏伟的首都萨第斯著称，它可能是最早使用铸币的国家（公元前7世纪）。

[5] 佛里吉亚（Phrygia），小亚细亚中部古国，位于今土耳其中部，公元前8世纪到公元前6世纪繁荣一时，之后受到吕底亚、波斯、希腊、罗马和拜占庭的统治。

[6] 海顿（Franz Joseph Haydn,1732-1809），奥地利作曲家、维也纳古典乐派的代表人物之一，1766-1790担任埃思特哈兹伯爵宫廷乐长，创作了大量的交响乐、弦乐四重奏、三重奏、歌剧等。

[7] 玛息阿（Marsyas）掌管自然，阿波罗为太阳神。他们比赛演奏，玛息阿

吹笛子，阿波罗弹竖琴，通晓点金术的弥达斯（Midas）判断玛息阿获胜，阿波罗恼羞成怒，把玛息阿活剥了皮，又使弥达斯长出一对驴耳朵。

[8] 韩德尔（George Frederick Handel,1685-1759），英裔德国作曲家，作品70余部，巴洛克晚期最著名的作曲大师之一，作品风格明艳，旋律相对通俗，主要作品有：清唱剧《以色列人在埃及》《参孙》《弥赛亚》《犹大马卡白》等32部，歌剧46部，管弦乐《水上音乐》《森林音乐》《烟火音乐》各1套，管弦协奏曲11首，大协奏曲42首，还有室内乐、组曲、序曲、恰空等器乐曲。

[9] 斯卡拉蒂（Scarlatti Alessandro,1660-1725），意大利作曲家、古钢琴手、近代歌剧之父，创作了大量歌剧、室内康塔塔、清唱剧等。

[10] 强人奥古斯特（Augustus the Strong，即Augustus III,1696-1763），波兰国王和萨克森选侯，贪图安逸，不理朝政，大权旁落。

[11] 巴赫（J.S.Bach,1685-1750），巴洛克时代晚期的德国作曲家和管风琴家，历史上最伟大的作曲家之一，作品多达200多种。

[12] 马尔尚（Louis Marchand,1669-1732），法国作曲家、管风琴演奏家。

[13] 即乔瓦尼·博农奇尼（Giovanni Bononcini,1670-1747），意大利作曲家、大提琴家。

[14] 格鲁克（Christoph Willibald Gluck,1714-1787），德国作曲家，创作了100余部歌剧、芭蕾舞剧、交响曲等，但多已失传。

[15] 皮契尼（Niccolo Piccini,1728-1800），意大利歌剧作曲家，那不勒斯派成员，格鲁克对手，作品有《好姑娘》《伊吉赫涅在陶里德》等。

[16] 勃拉姆斯（Johannes Johannes Brahms,1833-1897），德国作曲家，其作品把古典传统与新浪漫主义的冲击结合起来，包括协奏曲、四重奏交响曲、室内乐和弦乐作品。

[17] 福莱（Gabriel Faure,1845-1924），法国作曲家，风格精练而文雅，曾任巴黎音乐学院院长，作品有100余首歌曲、许多钢琴曲，管风琴《安魂弥撒曲》相当有名。

[18] 约柜（Ark of the Covenant），保存刻有摩西十诫石头的柜子。

[19] 赫怀斯托斯（Hephaestus），火与锻冶之神，被认为是工匠的始祖。

[20] 席勒（Johann Christoph Friedrich von Schiller,1759-1805），德国诗人、剧作家、历史学家、文艺理论家、浪漫主义者，代表作《华伦斯坦》《阴谋与爱情》《威廉·退尔》《欢乐颂》《三十年战争史》等。

[21] 阿尔塔米拉（Altamira），西班牙北部的一组岩窟，1879年发现，内有

一万年前旧石器时期的洞穴画。

[22] 罗马大奖（Prix de Rome），1663年路易十四治下设立的大奖，1803年法兰西学院设置的音乐奖，每年授奖一次，获首奖者被保送到罗马学习四年，获次奖者得金质奖章一枚。

[23] 戈耳迪之结（Gordian knot），喻难题，弗利基亚国王戈耳迪打的一个难解的绳结，据预言说，谁能打开这个结，谁就是亚洲的下一个国王，亚历山大用利剑把这个结挑开。

[24] 双马童（Asvins），《吠陀经》中太阳神的孪生子，天神的医生。

[25] 蒲历贺斯帕底（Brahspati），《吠陀经》里天神中的最高祭司。

[26] 狄俄斯库里（Dioscuri），卡斯托耳和波吕丢刻斯兄弟二人的总称，善骑射马战，所向披靡。

[27] 帕拉修斯（Parrhasios，约公元前5世纪），希腊大画家、雕塑家，生平不详。

[28] 埃雅斯（Ajax），英雄阿喀琉斯死后，埃雅斯与奥德修斯争夺阿喀琉斯的武器，兵败，自杀身死。

[29] 菲狄亚斯（Phidias，约前490——前430），希腊雕塑家、建筑师。

[30] 普吕克勒斯（Polycletus,Polykleitos，约前450——前420），希腊雕塑家、建筑师。

[31] 亚马孙（Amazon），女战士部落，骁勇善战，曾协助特洛伊人作战。

[32] 尼斯（Nike），胜利女神，即罗马神话中的维多利亚。

[33] 维拉尔·德·奥内库尔（Villard de Honnecourt，约1200-1250），法国建筑师，又译维拉尔·德·奥奈库尔，他游历欧洲的速写汇集成《素描簿》，有33页，其中一些附有文字说明。

[34] 皮耶尔·德·科尔比（Pierre de Corbie），法国建筑师，生卒年代不详。

[35] 布鲁内莱斯基（Brunellischi,1377-1446），意大利建筑家，作品有佛罗伦萨圣玛利亚教堂等。

第十一章　游戏视野中的西方文明

游戏因素在整个文化进程中都极其活跃，而且它还产生了许多基本的社会生活形式。上文已经显示，这一点不难证明。游戏性质的竞赛精神，作为一种社会冲动，比文化的历史还要悠久，而且渗透到一切生活领域，就像真正的酵母一样。仪式在神圣的游戏中成长；诗歌在游戏中诞生，以游戏为营养；音乐舞蹈则是纯粹的游戏。智慧和哲学表现在宗教竞争的语词和形式之中。战争的规则、高尚生活的习俗，全都建立在游戏模式之上。因此，我们不能不做出这样的论断，初始阶段的文明是游戏的文明。文明决不脱离游戏，它不像脱离母亲子宫的婴儿，文明来自社会的母体：文明在游戏中诞生，文明就是游戏。

倘若这个观点被当作正确的观点接受下来——看来不接受它似乎还不太可能，那么问题立刻就冒出来了：我们能证明这样的论断吗？文明真的从未离开游戏的领域吗？我们如何到后世文明中去探查游戏的成分呢？须知，后世的文明更加发达、更加精致、更加高级啊！我们罗列古文化的游戏成分之后，反复援引18世纪或本世纪的例子，作为压轴戏，并进行比较。对我们而言，18世纪就像是前天，我们怎么可能这么快就丢失了和18世纪在精神上的亲和性呢？本书结束之前，我们一定要问，游戏精神如今在多大程度上还是那么活跃呢？在我们这个时代、在我们这一代人身上、在全世界，它还那么鲜活吗？让我们快速扫描自罗马帝国以来西方文明的一些阶段，借以回答最后这个问题。

即使只看它和希腊文化的反差，罗马帝国的文化也是值得注意的。乍一看，罗马社会的游戏特征似乎比希腊少得多。拉丁古文化的实质可以用这一些特点来概括：冷静、正直、俭朴、在经济问题和司

法问题上讲究实用、薄弱的想象力、品位低的迷信，幼稚的、乡间的崇拜形式，带着田野和炉火的气息。罗马文化和罗马世纪的氛围，仍然是氏族和部落社会的氛围，它刚刚走出这个阶段。公开宣称的对城邦事物的关怀，仍然带有家族崇拜的一切特征，他们崇拜家族的守护神（genius）。宗教观念缺乏想象力，也缺乏表达力。迫不及待地把心中执着的每一个念头都用拟人化的观念来表示，这样的思想倾向，和高级的抽象思维没有关系；这是一种相当原始的思维方式，接近幼稚的游戏。[1]富足（Abundantia）、和谐（Concordia）、虔敬（pietas）、和平（Pax）、美德（Virtus）等类似于拟人化的神祇，都不是高度发达的社会思想的结晶；它们是原始社会粗糙的、物质主义的理想，旨在用事务性的联系与高级的神祇交流，目的是维护自己的利益。因此，难以计数的宴会在宗教的保障体制里占有重要的地位。罗马人的这些宴会仪式始终保留了游戏的名字并非偶然，因为这正是它们的特征——游戏。罗马文明里强劲的游戏成分隐含在它引人注目的仪式结构中，只不过这里的游戏并没有缤纷的色彩和丰富的想象，与此相反，希腊文明或中国文明就展示了这样缤纷的色彩和丰富的想象。

罗马成长为一个世界帝国和世界商务中心。走在它之前的古老世界的遗产都落到了它的头上，这些遗产有埃及、希腊和半个东方的遗产。罗马文化受到十来种文化的哺育。政治和法律、道路建设、战争的艺术，都达到了完美的高度，这个世界从未见证的高度；罗马的文学艺术成功地嫁接到了希腊文化的母本上。尽管如此，其壮丽政治大厦的基础依然是古代的基础。国家存在的理由仍然建立在古老仪式的交会点上。每当政治野心家窃取国家最高权力，他的人格以及关于他权威的理念立即就转换成为仪式。于是他便成为奥古斯都[2]、独揽神圣权力者、神力的肉身、救世主、复兴者、赐予和平与繁荣的人、疾患的医治者、富足的施与者和担保人。原始部落谋求物质福利和生命保障的一切忧虑和强烈愿望，全部都投射到这位统治者的身上，从此，他被视为神的显圣。所有这一切古老观念都披上了绚烂的新装。于是野蛮人生活中创造文化的英雄就复活了，罗马元首、赫拉克勒斯[3]和阿波罗就合而为一了。

罗马社会拥有并推广了这些观念，它在许多方面是极其先进的。这些崇拜皇帝神性的罗马人，经过希腊哲学、科学和高雅品位的熏陶，成了怀疑主义和不信教的异教徒。维吉尔[4]与贺拉斯[5]用高雅的诗篇来歌颂这个新时代，我们情不自禁地觉得，他们是在用游戏的态度来玩弄文化。

国家不是一个纯粹、简单的功利机构。它凝结在时光的表层，就像霜花凝结在窗玻璃上一样，它是难以逆料、寿命有限的，其模式和霜花的外表一样具有严格的因果关系。国家来自极其多样、力量分散的源头，这些推拉方向不同的力量产生和推动文化的冲动；这个文化冲击力体现在权力的聚合体中，这个聚合体就叫“国家”。接着，国家要寻求它存在的理由，却发现这个理由也许是在一个家族的荣光里，或者是在一个民族的优秀文化里。国家以它特有的方式宣扬赋予它生命力的原则，它宣扬的方式常常揭示它疯狂的性质，甚至达到荒谬和自戕的地步。罗马帝国具有这一切本质上非理性的特征；为了掩盖这样的非理性，它声称具有神圣的权利。罗马帝国的社会经济结构能像海绵一样吸纳，却没有生产的能力。物质供应、行政管理和教育的整个体制全部集中在城市里，不考虑这个社会或国家的利益，只考虑少数人的利益，他们榨取被剥夺了公民权的无产者。古代的城镇始终是中心，一切社会生活和文化的理想中心，并继续沿着这条路走到底，统治阶级和有文化的阶级不会去进行理性的思考。因此，皇帝不停地修建城镇，数以百计的城镇，直到沙漠的边缘；没有一个人问，这些中心是否能成长为自然有机体，成为健全的国民生活的器官。掩卷思考雄辩滔滔的文献、思考大规模兴建城市的后果时，我们不能不提一个问题，这些城市作为文化中心的功能，是否和罗马人华而不实的辉煌有关系。从罗马后期的成就来判断，这些边远地区的城镇，无论其设计和建筑是多么辉煌，它们从来就不可能是商品和服务流通的大动脉，古代最优秀的大部分文化遗产也不可能在那里表现出活力。宗教神庙的残垣断壁，成为传统形式的活化石，迷信充斥；供行政和司法办公的议事厅和会堂，由于政治经济动荡而逐渐衰败，令人窒息；国家奴隶制、巧取豪夺、贪污腐败、裙带关系，使国家不堪重负；血腥、野蛮游戏的竞技场和斗兽场、放荡堕落的舞台生活、身体崇拜的

沐浴习俗，这一切使人萎靡不振而不是精神抖擞——以上的一切都不可能造就一个坚实而持久的文明。大多数设施和制度都仅仅是为了炫耀、娱乐和虚荣。慷慨施主的财富留下自吹自擂的铭文，展示一派宏伟和繁荣的假象；其实他们的财富建立在非常虚弱的基础上，随时会在第一击之下就轰然坍塌。食品供应从来就不可靠，国家本身吸干了社会有机体的健康和财富。

这个文明抹上了一层浮华的光彩。宗教、艺术、文学以令人怀疑的口吻抗辩说，罗马及其子孙万代一定会万事大吉，他们的富裕生活确有保障，胜利在握，不容丝毫怀疑。骄傲的建筑、圆柱、凯旋门、壁画和壁缘装饰的祭坛、住宅里的壁画和马赛克拼图，这就是浮华的语言。神圣和世俗在罗马装饰艺术里融为一体。用优雅无害的仙女和精灵装饰的小景令人高兴。小作坊烧制的小人儿有几分难以捉摸的魅力，但缺乏风格的活力，伫立在花果之间，在仁爱和素朴的神祇监察之下，它们施放出富足的情致。这一切述说着宁静与安康，寓意优雅却浅陋，这一切泄露了心灵祈求的嬉戏，危机四伏的现实使心灵难以平静，可是心灵仍然在田园牧歌的氛围中寻求避风港。这里的游戏成分十分突出，然而它和社会结构失去了有机体的联系，这样的游戏成分再也不能孕育真正的文化。只有衰落的文明才会生产这样的艺术。

皇帝的政策也植根于同样的需要，他们需要经常向帝国及各民族大声宣告，帝国安享太平。这个政策的目标，只有很少一点点合理性——但帝国的政策还有其他的选择吗？当然，征服新的土地之后，帝国的边疆推向越来越远的地区，远离脆弱的心脏地带，以确保新的供应。维持奥古斯都统治下的和平，固然是一个明确而合理的目的，但功利的动机服从于宗教的理想。凯旋后的盛大游行、桂冠、武功的荣光并不是达到目的的手段，而是上天强加在皇帝头上的神圣的使命。（文献1）凯旋仪式绝不仅仅是军事胜利的庄严庆典；凭借这个仪式，国家从战争的重负中恢复元气，重温幸福时光。一切政策的基础是夺取胜利、维护威望，就这一点而言，原始的竞赛理想渗透进了罗马帝国这个庞大的结构之中。一切民族都宣称，他们发动或忍受的战争，是为生存而战的光荣奋战。至于高卢战争[6]和布匿战争[7]，罗马共和国会进行这样的辩解；野蛮人从四面八方大兵压境时，罗马帝国

也能进行这样的辩解。但问题总是在于：发动战争的第一个冲动是否主要是一种竞赛，也就是说，这个冲动首先是对权力的忌妒和觊觎，而不是出于饥饿或自卫。

罗马国家有一个游戏因素，最明显地表现在为了面包和游戏的呼号中。现代人从这个呼号中听到的，只不过是失业无产者对施舍和免费戏票的要求。不过它还有更深一层的含义。如果没有游戏，罗马社会就不能生存。游戏和面包一样，是人生之必需，罗马人的游戏是神圣的游戏，他们的游戏权利是神圣的权利。游戏的基本功能不仅在于庆贺罗马人已经获得的繁荣，还在于通过仪式来强化现在的繁荣并确保将来的繁荣。罗马人盛大而血腥的游戏是古代游戏因素的遗存，不过它们已经失去了古代那种形式。这些血腥游戏的观众，很少能体会到这些表演中固有的宗教性质，皇帝在这些场合的施舍已经从大规模的施舍降到了仅限于施舍无产者的范围。因此，更加耐人寻味的是，罗马文化游戏功能的重要性仅仅表现在这一事实之中：无数建立在沙漠之上的城镇，没有一座不修建斗兽场，可是历尽岁月沧桑之后，短命的辉煌之后，仅存的遗迹就是这些斗兽场。如今西班牙文化里的斗牛，是罗马人游戏直传的后继形式，尽管西班牙以前的游戏形式更接近于中世纪的比武游戏，而不是接近于今天的斗牛表演。不过今天的斗牛表演在家族关系上颇像古罗马的角斗士竞技。

给城市平民赏赐的施主并不限于皇帝。在帝国建立的最初几百年里，全国各地的公民争先恐后地捐赠厅堂、澡堂、戏院，大量施舍食物，修建和装备娱乐设施，这一切都以夸耀的铭文记录下来为后世铭记。这一切狂热捐赠背后的驱动力是什么呢？我们能根据后世基督教的慈善来看待罗马人的慷慨解囊吗？没有什么比这更加失实的了。一种慷慨解囊的目的及其表现形式说出的是另一种语言。那么，我们能把它归结为现代意义上的公共精神吗？无疑，古人的捐赠比基督教的慈善更加接近于现代人的公共精神。尽管如此，从真正的性质上来说，把这种慷慨捐赠的热情称为印第安人那种夸富宴，恐怕是更加妥当的。为了自己的荣耀而慷慨施舍，为了胜过邻居、打败邻居而大量散财——这是我们能从中肯定的东西；寓于其中的是古老的仪式——竞赛，罗马文明在这个古老的背景中显现出来了。

同样，游戏成分非常清楚地出现在罗马的文学艺术中。高调的颂词和空洞的修辞，是它文学的标记。肤浅的装饰，难以掩饰底层的粗糙结构；空泛的风情壁画，难免退化为纤弱的雅致，这就是罗马艺术的特征。这些特征给古罗马的最后一个阶段打上了深深的烙印，在它伟大的文化之上刻上了根深蒂固的轻浮。生活成了文化的游戏；仪式的形式固然犹存，但宗教的精神已经灰飞烟灭。一切深层的精神冲动退出了罗马文化，转而在神秘宗教里扎下了新的根子。最后，当基督教把罗马文明从它的仪式根基上拦腰斩断时，罗马文化就迅速枯萎了。

罗马古文化里游戏因素之坚韧，还有一个证据需要说明，其游戏原理体现在拜占庭[8]赛马场的遗址里。到了基督教时代，赛马狂热的仪式源头已经被斩草除根，但比赛继续以社会生活的焦点进行下去。民众的激情过去靠人与兽的角斗而得到舒缓，此时就不得不满足于跑马了，赛马已经成为纯世俗的娱乐，没有一点神圣的性质，但仍然可以把公众的兴趣纳入既定的轨道。跑马场承载的就是它最基本的游乐含义，因为跑马场不仅是赛马的中心，而且是政治派别和宗教派别的中心。赛马会用四种颜色装饰的马车来分辨，它们不仅是比赛的组织者，而且是受到承认的政治组织。这些社团叫“德摩”（deme），也就是平民团体或小镇，其领袖叫（demarchs），也就是“市长”。凯旋的将军在这个赛马场举行凯旋仪式；皇帝在这里露面让民众瞻仰；审判有时也在这里进行。这种休闲度假和公共生活的大杂烩，和古代文化中游戏与仪式的整合，没有一丝一毫的关系。游戏与仪式的整合曾经是文化发展极端重要的动因，到了罗马的基督教时代，它已经成为文明衰落的落日余晖了。

我在其他地方详尽论述过中世纪的游戏成分，这里只须略写几笔就足以说明问题。（文献2）中世纪的生活充满了游戏：民众的欢乐、无拘无束的游戏洋溢着异教元素，游戏失去了神圣的意义，变成了戏谑嘲弄、滑稽表演，变成了骑士庄重而浮华的游戏，变成了婉约世故的求爱游戏。到这个阶段，以上形式已经很难体现真正的文化创新功能：仅有一点例外，这种宫廷恋爱游戏导致了但丁所谓的“温柔的新体”（dolce stil nuovo）及其作品《新生活》（Vita Nuovo）。

中世纪伟大的文化形式，是从古典时代继承下来的，它的诗歌、仪式、学问、哲学、政治和战争都反映了这样的继承关系，这些文化形式是已经固化的形式。在许多方面，中世纪的文化是粗糙的、贫乏的，但我们不能说它是原始的。其文化任务是加工传统材料，包括基督教的和古典时代的材料，吸收营养并推陈出新。只有在它没有扎根于古代文化时，只有在它没有吸收基督教精神或希腊——罗马精神时，它的游戏因素才能发挥作用，才能创造全新的东西。例证如下：中世纪文明直接建立在凯尔特——日耳曼精神之上的时候，有创造力；建立在更早的本土文化层上的时候，也有创新力。骑士制度就是这样建立起来的（当然中世纪学者有可能在特洛伊英雄或其他古典时代的英雄身上找到类似的例子），也是建立在封建制度基础上的。骑士的入会与封爵、采邑或职位的授予、比武会、勋章、骑士团——所有这一切都可以越过古典时期而回溯到更加遥远的古代，而且，在所有这些习俗中，游戏的因素都十分强劲，都是一种创新的力量。仔细地分析还可以证明，游戏的因素还在其他领域起作用，在法律和司法过程中，就经常用到各种象征符号、规定的姿势和严格的程式，问题的关键往往就依靠一个单词或音节的正确发音。对动物提起司法诉讼，这是现代人无法理解的，却是游戏因素起作用的一个恰当的例子。总之，游戏因素的影响在中世纪无与伦比，但它并不影响制度的内在结构，内在结构的源头主要是在古典时期；游戏因素影响外在的仪式，内在结构依靠仪式来表达并得到装饰。

我们现在快速扫描文艺复兴和人文主义时代。如果确有一个精英阶层，它完全意识到自己的优点，它尽力与粗俗的民众分离，并过着艺术性完美的游戏生活，那么这个精英阶层就是优中选优的具有文艺复兴精神的圈子。在这里，我们必须再次强调指出，游戏并不排除严肃。文艺复兴的奖赏绝不是轻浮的。模仿古人的生活游戏，是非常虔诚严肃的追求。在造型艺术创作和思想发现上对古人理想的忠诚，以前所未有、难以想象的热忱展开，超越了过去的力度、深度和纯洁。我们难以想象，还有比达·芬奇[9]和米开朗琪罗[10]更加严肃的精英。尽管如此，文艺复兴时期的整个心态是游戏的心态。它追求美好和高贵的形式，既世故又淳朴，这就是文化尽情游戏的一个例证。文艺复

兴的辉煌只不过是华丽而庄严的化装舞会，理想化的过去以化装的面貌出现。神话人物、寓言、徽章等出处不明的文化成分，负载着历史意义和占星术的意义，宛若棋盘上游走的棋子。文艺复兴时期的建筑和造型艺术，讲究想象丰富的装饰，并大量使用古代的母题，其游戏性是非常自觉的。这些艺术大大超过了中世纪的书籍装饰，中世纪的插图画家有时会突然在手稿中插入一幅滑稽画。有两种出类拔萃的、理想化的游戏形式，也就是“游戏的黄金时代”：田园牧歌的生活和游侠骑士的生活。文艺复兴把这两种生活唤醒，使之在文学和公共节庆中表现出来。我们很难找到比阿里奥斯托[11]更能体现文艺复兴游戏精神的诗人了，他的作品表达了整个文艺复兴的调子和旨趣。哪里还有诗歌达到如此无拘无束、绝对随心所欲游戏的境界呢？他的笔触细腻、难以捉摸，他徘徊在嘲弄英雄和哀婉忧伤的情绪之间，他的境界远离现实，里面的人物欢乐、形象生动，生活在无穷无尽、色彩明丽的欢声笑语之中，他的吟唱验证了游戏与诗歌的同一性。

“人文主义”一词唤起的视像色彩较少而严肃色彩较多，在这一点上，它比不上文艺复兴。然而，我们对文艺复兴游戏性质的评点，同样适用于人文主义。人文关怀的范围更加狭小，仅限于刚刚进入圈子的新手和“知情人”。人文主义者严格按照想象的古代来培养一种生活的理想，他们甚至尝试用古典拉丁文来表达基督教信仰，给自己的信仰涂抹上了一丝异教的色彩。人们夸大了这些异教的倾向，但可以肯定的是，人文主义者的基督教信仰的确带有一丝看重技巧的色彩，矫揉造作的色彩，甚至是一点也不严肃的色彩。他们说话带有口音，但不是耶稣基督的口音，加尔文和路德不能遵守人文主义者伊拉斯谟议论神圣事物的调子。好一个伊拉斯谟！他全身洋溢着游戏的精神。这种精神光芒四射，不仅表现在《家常谈》和《愚人颂》中，而且表现在《格言集》里。他这些格言从希腊文献和拉丁文献搜集而来，令人惊叹，加上他调侃戏谑的评说，其游戏的精神光彩照人。他无数的书简，甚至他极为厚重的神学论著，都浸透了欢快的风趣，即使是他最庄重的著作都少不了这样的风趣。

在文艺复兴时期，从“伟大的修辞学家”莫利内[12]、勒梅尔[13]到文艺复兴盛期风靡一时的新田园诗诗人桑纳扎诺[14]或格里诺[15]，这

样的诗人济济一堂。只要约略浏览一下他们的作品，其天才的游戏特征必然会给人留下深刻的印象。谁也比不上拉伯雷[16]的游戏特征，他就是游戏精神的化身。《阿玛迪斯·德·告拉》[17]不把英雄的冒险变成纯粹的滑稽戏，塞万提斯[18]始终是制造眼泪和欢笑的超级魔术师。在纳瓦尔[19]的《七日谈》中，我们看见嗜粪癖与精神恋爱的奇妙结合。即使人文主义的法学家，在力图使法律更加时髦和优美时，也表现出这个时代压倒一切的游戏精神。

人们谈及17世纪的“巴洛克”一词时，总是使它大大超越了它起初适用的范围，这已经成为一种时尚。起初它仅仅是指不太明确的建筑和雕塑风格，后来它涵盖了非常广泛而模糊的大量理念，成了整个17世纪基本特征的一个标签。这个时尚大约40年前开始于德国学术界，而后凭借斯宾格勒[20]的《西方的没落》而流传到一般的公众之中。于是，绘画、诗歌、文学，甚至政治和经济，总之17世纪的一切，都必须符合“巴洛克”一词的先入之见。有人把这个术语用于17世纪初，人们喜欢的是多彩而丰富的想象；亦有人把它用于稍后一个时期，此时的风格是富丽而庄严。不过总体上看，这个词唤起的形象是有意的夸张，是威严、震慑、庞大的意象，这显然是不真实的东西。就其完全的意义而言，“巴洛克”是艺术形式。即使这些艺术形式用来描绘神圣的和宗教的事物时，一个刻意追求的审美因素总是顽强地钻出来，所以后人实在是难以相信，这种处理主题的方法居然可能来自虔诚的宗教情感。

这种表现的普遍倾向是巴洛克的显著特征，很容易用它来解释创作冲动的游戏内容。为了充分欣赏鲁本斯[21]、贝尔尼尼[22]或荷兰诗圣冯德尔[23]，你一开始就得对他们的话语打折扣。有人会反驳说，大多数艺术和诗歌都不可全信；如果真是这样，那就又一次证明了我们的主要观点——游戏的极端重要性。尽管要打折扣，巴洛克还是非常突出地展示了游戏的因素。我们决不应该问，艺术家在多大程度上感觉到自己作品的严肃性，他们在多大程度上想要使自己的作品成为完全严肃的作品：首先是因为任何人都不可能下潜到最底层去感知自己的情感和意图，其次是因为艺术家的主观感情在很大程度上和作品没有关系。艺术品是自成一体的东西。格劳秀斯[24]的作品就是一

例。他本人性格极为严肃，没有什么幽默的禀赋，驱动他治学的力量是对真理的无限热爱。他把自己的鸿篇巨制、不朽的精神丰碑《战争与和平法》献给法兰西国王路易十三[25]。他的献词就是一个绝佳的例子，表现出最骄傲的巴洛克夸张，在颂扬路易十三举世公认、难以估量的正义品格上，格劳秀斯极尽阿谀奉承之能事，吹捧他的公正使古罗马的辉煌也黯然失色等。我们都了解格劳秀斯，我们也了解他性格孱弱、难以信赖的人格。我们禁不住要问：格劳秀斯是严肃认真的还是在撒谎？回答当然是：他把献词作为一种工具来玩弄，这是与时代风格相宜的。

很难找到一个比17世纪打上更加深刻时代烙印的世纪。生活、心灵和外观的塑造，总体上都符合所谓“巴洛克”特征（姑且用这个词，因为缺乏更恰当的词），最典型的表现是那时的服装。首先必须指出的是，最典型的风格见于男人的服装，而不是女人的服装，尤其见于宫廷的正式服装。男人服装的款式在整个17世纪都变化多样，越来越偏离俭朴、自然和实用的功能，直到1665年达到畸形的顶点。紧身上衣短到腋窝；四分之三的衬衣耸在紧身上衣和短裤之间，短裤又短又肥，变得认不出是裤子了。莫里哀[26]等人作品中提到的林格拉斯马裤，就很像衬裙或围裙，一般人也把它误认为衬裙或围裙；20年前，有人在英格兰一家人的衣橱里发现了这样一件实物，才证明它原来是马裤。这条奇特的裤子缀满丝带、蝴蝶结和花边，直达膝头；虽然滑稽可笑，但配上斗篷、帽子和假发以后，它看上去还是很优雅高贵的。

假发不仅构成服装史的重要篇章而且构成文明史的重要篇章。17世纪和18世纪的假发，比任何服饰都更加充分显示了文化冲动的游戏性。人们把18世纪叫作假发的世纪，这个说法是不太准确的，说它是17世纪的特征更加准确，那时的假发比较奇异。17世纪是极端严肃的世纪，这是笛卡儿、帕斯卡[27]、斯宾诺莎[28]的世纪，是伦勃朗[29]和弥尔顿[30]的世纪，是海外殖民开拓的世纪，勇敢者航海的世纪，冒险经商者的世纪，是科学繁荣的世纪，伟大的道德家的世纪。这样的世纪居然成了滑稽可笑的假发的世纪，这是多么强烈的讽刺啊！17世纪20年代，假发由短变长；17世纪中叶以后不久，凡是想要被人视

为合格绅士、贵族、议员、律师、军人、教士、商人者，假发都已经成为必备的头饰。我们可以在绘画作品里追踪这个变化过程，甚至盛装的海军司令也要套一具这样的假发。到了17世纪60年代，加长的假发达到了最奢华、最稀奇古怪的样式。作为别致的时尚，可以说再也没有比假发更夸张、更惊人、更荒唐的了。然而，辱骂与嘲笑是不够的，这种长期的时尚值得仔细地观察。当然，17世纪30年代和40年代开始的那种比较长的假发，是大多数男士无法长出的长发。一开始，假发是头发不够浓密的替代品，也就是对自然的模仿。不过，一旦戴假发成为普遍的时尚，仿效自然的口实很快就荡然无存，假发就成为真正的风尚要素。所以我们说，从一开始我们就在和假发这种艺术品打交道。假发框定脸形的效果，和镜框给照片镶边的方式相同；实际上，镜框的流行和假发的时尚大体上同时出现。假发把面部分离出来，赋予它虚构的高贵气质，仿佛使之具有比较大的力度。于是，假发就达到巴洛克风格的巅峰。加长型假发各方面都十分夸张，这个时尚保持着优雅、自然的高贵气质，接近于帝王的威严，完全适合年轻的路易十四[31]及其时代的风尚。在这里，我们必须承认，从审美的角度说，假发确实取得了一定的审美效果，加长型假发是一种实用型艺术。但是，我们应该承认，现在来看那时的肖像，我们的美感错觉肯定要大大超过当时人的感觉，他们看到活生生头戴假发的人时，这种实用型艺术的模特并不会使他们觉得很美。这些画像和图片使人大大增辉，他们没有透露作品之下肮脏的一面；那时的人不时兴盥洗沐浴，这个令人讨厌的一面是看不出来的。

假发令人惊叹的还不只是这一点。尽管它不自然、不方便、不卫生，它却时兴了一个半世纪，这就说明它不只是一时兴起的想入非非。它令人惊叹的还有另一面：它离自然生长的头发越来越远，且越来越程式化。程式化表现在三个方面：上粉、卷曲、加饰带。世纪之交以后，只剩下上粉的假发，黑色、棕色和金黄色的假发已被废止，一律是白色和黑色的假发，上粉习俗的文化原因和心理原因，也许是隐藏很深的谜，但有一点是可以肯定的：这种装饰手段给人的面容增色。随后，到18世纪中叶，假发突然大变，前面高耸，两侧垂下一缕缕小卷发，脑后则用饰带扎起来。

一切模仿自然的假象都被抛弃，假发成了完完全全的装饰。

还有两点需要顺便提及：首先，妇女的假发只有在需要的场合才戴，其头饰总体上追随男子的时尚，到18世纪末，假发走到了奢侈和矫饰的极限。第二，假发的盛行并不是绝对普及的，虽然下层阶级也模仿时尚，用纱线等材料制作假发。古典戏剧里的悲剧角色头戴时兴的假发，但是在18世纪初的肖像里，年轻男子蓄长发的情况并不少见，英格兰尤其多见。我想这显示了一个相反的暗流已经在涌动，走向轻松舒适、淡然处之的方向。这个暗流始于华托，贯穿整个世纪，抗议僵硬和矫饰，为一切自然纯真的东西辩白。追踪这个趋势在其他文化领域的发展，相当诱人，且很重要；如果做这样的追踪，许多和游戏有关的现象将会大白于天下，可惜这样的调查会使我们走得太远。我们在假发问题上已经离题很远，以上讨论足以说明，它是文化中最令人瞩目的例证之一。

法国革命敲响了假发的丧钟，但它并未戛然而止。在接下来的一段时间里，头发和胡须的历史是一个尚待发掘的知识金矿，迄今几乎无人触及，不过这个课题我们也不得不存而不论。

如果说我们在巴洛克时期看到了活跃的游戏成分，我们就不得不承认，在继后的洛可可时期里，游戏成分就更加重要。洛可可这个词用得太宽泛、太松散；英语或许例外，因为英语不太像有些欧洲大陆语言那样适合那种朦朦胧胧的抽象概念。然而即使洛可可仅仅是指艺术风格，它还是和游戏与嬉戏产生了大量的联系，所以洛可可这个词几乎可以用来给游戏下定义。而且，艺术“风格”这个观念，难道不是已经暗暗承认游戏的因素存在吗？风格的诞生难道不是心灵追寻游戏的新形式吗？风格产生时依靠的元素和游戏依靠的元素大致相同：节奏、和谐、有规律的变化和重复、强音和抑扬。风格和时尚在血统上的关系，超过了正统美学愿意承认的程度。时尚之中的审美冲动掺杂着许多外在情感因素，如愉悦、虚荣、骄傲的欲望；风格之中的审美冲动则结晶为纯净的形式。但是，风格与时尚、艺术与游戏，在其他地方很少像在洛可可风尚里那么密切地糅合在一起，或许只有日本是个例外。无论我们想到的是什么，游戏元素给我们的印象始终伴随着我们，不曾离开半步。无论是德国迈斯城生产的瓷器或是一首田园诗

（如今，田园诗发展到了非常细腻而精致的程度，乃维吉尔以来闻所未闻），或者是华托或朗克雷[32]的一幅画，抑或是18世纪室内的装饰，甚至是对一种异域情调的天真迷恋——在激动中把土耳其、印度、中国引进了我们的文学，在所有这些社会现象中，我们都看到了时尚和游戏的结合。

然而，18世纪文明里的游戏性质还有更深一层的含义。政治权术从来没有像18世纪那样成为公开宣示的博弈，这是一个充满秘密团体、阴谋、政治冒险的时代，产生了阿尔韦罗尼[33]、里佩尔达[34]、西西里国王诺伊霍夫[35]这样的政治家。大臣和王公大权在握、无所不能、不负责任，不受麻烦的国际法庭约束，随时随心所欲地拿国家的命运来赌博；赌博之时，他们嘴角上挂着微笑，举止优雅，仿佛是在挪动棋子。所幸的是，他们短视的政策受到其他因素的约束，通信手段的缓慢、破坏工具的低劣减轻了他们给欧洲带来的破坏。凭良心说，这样玩弄政策的后果已经很严重了。

从文化方面来看，劲头十足的竞争精神随处可见，表现在俱乐部、秘密会社、文学沙龙、艺术同仁、兄弟会组织、利益集团、秘密宗教集会之中。每一种可以想象的兴趣和爱好都可能成为自愿组合的焦点。自然历史收藏品和古董风靡一时，这并不是说，这些冲动没有价值，恰恰相反，正是这些一门心思的游戏，奔放的冲动，使之产生了丰硕的文化成果。同时，游戏精神也充斥到文学争论和科学争论中，发动争论的国际精英们的一部分高尚消遣和娱乐，就是这样形成的。丰特奈尔[36]为杰出的读书界写下《谈宇宙的多元性》，整个读书界不断围绕一个又一个争论的焦点分化与重组。整个18世纪的文学似乎都包含着世俗和游戏的人物：精英们的争论有抽象的概念、苍白的寓言、索然无味的道德说教。蒲柏[37]的《夺发记》是想象丰富、幽默风趣的杰作，它只能是那个特定时代的产物。

当代人对18世纪高水平艺术成就的认识，实在是姗姗来迟。19世纪的人完全丧失了对18世纪游戏品位的感觉，根本就看不见潜隐在游戏之下的严肃性。在洛可可艺术优雅的回旋结构和华丽色调中，维多利亚时代[38]的人在掩盖五线谱直线的音乐装饰中，只看到孱弱和造作。他们不能理解，在一切华丽外表之下，时代精神正在寻求回归自

然的出路，不过这是一条高度程式化的华丽风格的道路。时代精神有意忽略这样一个事实：在该世纪大量生产的建筑杰作中，华丽的装饰变为破坏肃穆沉稳的线条，仍然保留着和谐比例的高贵气质。洛可可时代保持了游戏与严肃的优雅平衡，在这个时代，造型艺术和音乐艺术达到优美协调的境界，其他艺术时代鲜有达到这样的境界。

音乐是人类游戏能力最高级、最纯洁的表现，上文已经略有提及。把18世纪音乐的极端重要性归结为它在游戏内容和审美内容上完美的平衡，并不会太冒昧。作为纯粹的声觉现象，音乐已经在许多方面完成了精湛和丰富的演化。古老的乐器有所改进，新乐器不断发明，乐队的音量增大，音域的调整幅度亦有增加，女声在表演中的作用加大。器乐越来越侵蚀声乐作品的地盘，所以音乐和语词的关联就越来越少，成为独立艺术门类的地位就越来越巩固。日益世俗化的生活也促进了这个变化过程。为音乐而演奏音乐成为正规的业余爱好，不过器乐演奏尚不能享受到它今天的风光，因为那时的器乐主要是根据仪式和节庆定制的。

这一切说明了18世纪音乐的游戏内容，音乐作为社会游戏的功能，是非常明显的。然而，音乐的审美内容在多大程度上有游戏的性质呢？为了回答这个问题，我们要进一步阐述上文提到的一个论点：音乐形式本身就是游戏形式。和游戏一样，音乐的基础是自愿接受并严格执行一套约定俗成的规则：节拍、音调、旋律、和声等。即使在我们熟悉的规则被放弃的领域，情况也是这样。音乐的价值是约定俗成的；世界各地的音乐大异其趣，凡是了解这一点的人，无不知道音乐价值的地区差别。日本音乐或中国音乐与欧洲的中世纪音乐或现代音乐之间，不存在统一的声觉原理，它们之间没有这样的纽带。每一种文明各有其音乐常规，一般来说，耳朵只能容忍它习惯的声觉形式。由此可见，在音乐的内部多样性里，我们又能提供更新的证据：音乐本质上是一种游戏，一种只在圈定范围内有效的器乐，它没有实用的功能，只提供愉悦快乐、身心放松和精神升华。音乐需要刻苦的训练，有什么容许和什么不容许的严格规矩，每一种音乐都宣称自己是唯一有效的正宗的美的标准，所有这一切特征都是典型的游戏的特征。正是这样的游戏性质，使音乐的规律比其他任何艺术的规律更加

严格。任何一点点犯规都会使游戏的乐趣丧失殆尽。

古人很清楚，音乐是一种神圣的力量，能激发情感，而且是一种游戏。过了很久，音乐才被人当作能增加生活情趣和表现生活的东西来欣赏，才被人视为我们今天所理解的艺术。虽然18世纪是音乐多产的世纪，但它对音乐情感功能的理解还是相当残缺的，卢梭说音乐是用声音模仿大自然，这种猥琐的解读就是证明。音乐心理学之类的东西姗姗来迟，也可以说明我们所谓的18世纪音乐游戏的内容和审美内容的平衡。音乐包孕着它自身固有的情感因素，当然这是无意为之的，且几乎是朴实无华的。连巴赫和莫扎特[39]也没有意识到，他们追求的不仅是高尚的消遣（diagoge），亚里士多德给diagoge这个词赋予的意义是纯粹的娱乐。使他们翱翔到完美高度的，难道不是这种崇高的纯真吗？

否认洛可可之后那段时期存在着游戏性质的遗迹，似乎是合乎逻辑的。新古典主义时代和即将出现的浪漫主义时代唤起的，是沉思、忧郁的形象、难以穿透的阴郁和带眼泪的严肃。这一切似乎都排斥着游戏的可能性，但如果再仔细观察，相反的情景就展现在我们的眼前。如果说历史上曾经有过什么游戏的风格和时代精神，那就是18世纪中叶的风格和精神。至于新古典主义这种欧洲精神，它不断回到古代，把古代当作伟大理想的源泉，它总是到古典文献中去谋求并发现适合它时代的东西。庞培[40]古城从坟墓中站起，人们用新的母题去丰富18世纪这个时代，这个母题倾向于冷冰冰的宝石般的优雅、大理石般的光洁。亚当[41]、威治伍德[42]和弗拉克斯曼[43]的新古典主义，就是在18世纪轻快和游戏的风格中诞生的。

浪漫主义有许多声音，亦如它有许多面孔。我们可以把它当作1750年兴起的运动或潮流，可以把它描绘成回归理想化过去的一种倾向，其关注点是使一切情感生活和审美生活回到那个理想化的过去，一切都是模糊的、无结构的，充满神秘和恐怖气息的过去。给思想描绘这样一种理想空间，这本身就是一个游戏的过程。不过，其意义不限于此。我们实际上可以观察到浪漫主义在游戏中诞生的过程，它成了一个文学和历史的事实。其出生证是霍拉斯·沃尔波尔[44]的书简提供的。在阅读这些书信的过程中，你越来越清楚地意识到，这位非凡

的作家，浪漫主义之父，在许多观点和信念中还是透露出极端的古典主义气息。他对浪漫主义的形式和实质做出的贡献，超过任何人。在他看来，浪漫主义只不过是一种业余爱好。他的《奥特兰多城堡》是以中世纪为背景的惊险小说，这是惊险小说的第一个也是蹩脚的样本。他写这本书，一半是出于狂想，一半是出于“脾胃”的直觉。在他笔下的草莓山庄里，小古董比比皆是，一直塞到阁楼，他把这些古玩称为“哥特式”[45]的东西；在他看来，这些小玩意儿既不是艺术，也不是神圣的文物，仅仅是“奇异疙瘩”而已。他个人并没有对他所谓的“哥特式”风格俯首称臣，而是把它视为鸡毛蒜皮的雕虫小技，在其他的作品中，他也对这种风格表示鄙视。在自己的创作中，他只不过是在玩弄情绪和想象力而已。

与“哥特式”风格盛行的同时，感伤主义在欧洲生活和文学中占有了一席之地。这个情趣震颤的风格盛行了四分之一个世纪或稍长一点时间，这个世界里的思想言行和哭哭啼啼的女主人公的多愁善感相去甚远，但是和12世纪、13世纪的宫廷爱情理想，有很好的可比之处。在这两种氛围里，整个上层阶级都被拔高了，他们的生活和爱情的理想是矫揉造作、行为古怪的理想。当然，18世纪的精英比12、13世纪封建贵族时代的宫廷精英范围更广，封建时代的精英涵盖了从波恩[46]到但丁[47]这样的人。在感伤主义时期，我们看见的文学圈子之一是资产阶级取代了贵族阶级的圈子。

感伤主义把当时的一切社会理想和教育理想的精神财富，全部装进自己的行囊。尽管如此，两个不同时代的相似性还是相当突出的。从摇篮到墓地的一切个人情感，全都加工成了一种艺术形式，一切都以爱情和婚姻为中心。这个世纪把狂热的理想作为婚姻幸福的第一主题，把单相思和死亡腰斩的爱情作为紧随其后的主题，在这个方面，也许其他任何的世纪都不如18世纪。但是和13世纪的行吟诗人不一样，浪漫主义者的理想里掺杂着“真实”的生活情况：常见于报端的教育问题，亲子关系问题，病榻前的心悸，哀悼、死亡和腐烂的悲惨描写——这一切都是大众每天阅读的精神粮食。

这两个流派在多大程度上是“严肃认真”的？哪一个流派更加真诚地宣示了时代的风格？哪一个流派更加深刻地体验到了这样的风格？

是16世纪的人文主义者还是18世纪和19世纪的浪漫主义者或感伤主义者？不可否认的是，人文主义者更相信古典主义的理想，视之为有效的规范，而哥特式风格的艺术家更加相信朦朦胧胧、梦幻境界中的过去。歌德[48]的《死亡之舞》（Totentanz）写骷髅在月光下跳舞，他只不过是在游戏。尽管如此，我还是认为，感伤主义有更加深刻的含义。一位17世纪的荷兰贵族穿上他想象中的“古董”，准备请人画像时，心里很清楚，他是在冒充古罗马元老院的议员。要他真正实践古代服饰要求的那种美德，那是不可能的。歌德的《死亡之舞》无疑是游戏之笔，然而，朱丽和维特的读者的确是在认真按照男女主人公多愁善感的理想来生活，而且常常表现得很成功。换句话说，感伤主义是一种真诚的模仿，在这一点上，感伤主义超过了人文主义者那种西塞罗[49]式的或柏拉图式的散文，也超过了其后继者的巴洛克散文。像狄德罗[50]这样一位精神解放的人，居然非常认真地吹捧格勒兹[51]的《父亲的诅咒》，歌德甚至拿破仑都竟然用奥西恩[52]来发誓，这几个例子都可以证明我们的观点。

然而，使生活与思想适应感伤主义的努力，不可能达到想象之中的深度。个人生活和当代历史的残酷事实，常常从各方面揭穿这样的理想。这种理想有别于纯文学对细腻情感的培养。只有在感伤的家庭生活里，在对大自然的沉思中，尤其是在对大自然狂暴时刻的沉思中，感伤主义才有了放手游戏的天地。

离我们的时代越近，客观评价文化冲动的价值就越困难。我们对消遣的追求是以游戏的态度还是认真的态度，围绕这个问题的怀疑态度越来越强烈；与怀疑态度携手而来的是我们是否虚伪的问题，我们对此愈加不安，仿佛唯一敢于肯定的就是佯装的态度。但我们应该记住，认真与佯装之间的不稳定平衡，正是我们文化清楚无误、必不可少的一部分，我们还应该记住，游戏因素正是位于一切仪式和宗教的核心。因此，我们随时都必须依靠这种永恒的歧义；只有在非仪式性的文化现象里，我们才会遭遇模棱两可的麻烦。因此，当我们解释游戏这种带有显著严肃性的文化现象时，没有什么障碍会妨碍我们。但是，浪漫主义及其相关运动和仪式是脱离的，就这一点而言，我们在评估它们时，必然要遭到令人烦恼的歧义的困扰。

19世纪似乎没有给游戏留下什么地盘。和我们所谓游戏直接抵触的倾向，越来越处在支配的地位。即使在18世纪，功利主义、实际效用和资产阶级的社会福利理想，早已深深地嵌入社会，这些因素对巴洛克风格是致命的打击。这些倾向的支配性，由于工业革命及其在技术领域的征服，而大大加重了。工作和生产成为时代的理想，然后又成为偶像。整个欧洲都穿上了连衫裤工作服。从此之后，文明的显性特征就成了社会意识、教育抱负和科学判断。工业力量的急遽膨胀，从蒸汽机到电能的进步，随之而来的是一种幻觉：进步就在于对太阳能的利用。我们的才智用错了方向，产生了脱离实际的幻觉，并成为人们的信念。马克思主义认为，经济力量和物质利益决定着历史的进程。这是对经济因素的过高估计，这是对技术进步的崇拜决定的，这样的崇拜又是理性主义和功利主义的产物；理性主义和功利主义扼杀了神秘的体验，宣告人没有过错和原罪。但是，理性主义和功利主义忘记把人从愚昧和近视中解放出来，看来，人只能按照自己平庸的形象来塑造世界了。

以上是从最坏的角度看19世纪。但无论你怎么看，19世纪思想的主流对社会生活里的游戏因素抱的是敌视态度。自由主义和社会主义都没有给游戏因素提供营养。人们对实验科学和分析科学、哲学、改良主义、教会与国家、经济的追求，都是极其严肃认真的。曾经被认为是浪漫主义“首要、精美和无忧无虑的狂喜”的文学艺术，也灯尽油枯，似乎放弃了它和游戏悠久的关系，成了不太受人尊敬的东西。现实主义、自然主义、印象主义等毫无生气的文学圈子和绘画圈子，几乎把游戏精神倾倒得干干净净了，比以前的任何一个流派都显得空空荡荡。没有哪个时代比19世纪那股认真劲更加自命不凡。文化不再被认为是需要“游戏”的，文化不再有意识地摆出一副更高、更理想的生活方式的架势，甚至连虚幻的样子也不做了。法国革命之后，男人服装里想象、幻想、玄想的外观消失殆尽，这是游戏因素衰落的征兆，再也没有比这个变化更加令人瞩目的征兆了。长裤突然成为上层社会绅士的时尚，同时出现的还有略带狂野气息的发型，这是表达革命气息的发型。此前，长裤是农夫、渔夫和水手的典型服装，我们在即兴喜剧里看到的就是这种服装。蓬松的发型也成为女人的时尚，我们可

以从沙多[53]为普鲁士王后做的雕像里看到这种发型。这种长裤竟成为一时之盛，表现在过头的“奇装异服”和“不可思议的服装”里，拿破仑时代的军服里也流行过“炫耀、浪漫、不实用”服装，然而好景不长，这种长裤注定要和它同时代的更加奇异的服装一道寿终正寝。此后，男装越来越失去色彩、失去样式，变化就越来越小。昔日优雅的绅士，身着与其尊严相宜的盛装而熠熠生辉，如今他已经成为一本正经的公民。用萨特[54]的口吻来说，男人不再是英雄、勇士或显贵。他头戴的大礼帽，似乎就是审慎自制的象征。仅仅是在极其微小的浪费和奢侈中，男装里的游戏因素稍稍露面，一些难以察觉的变化比如紧身裤、硬领、擦颔领——这怎能和昔日突飞猛进的巨变相提并论。此后，追求装饰的最后一点点痕迹也淡出了，只留下晚装里那一丝昔日的堂皇。艳丽的色彩完全消逝，种类繁多的衣料被浅色耐穿的苏格兰织造取代。燕尾服曾经是绅士衣橱必备的行头，此时已变为侍者的服装，且一劳永逸地被夹克衫取而代之，它数百年的生涯走到了尽头。除了运动服之外，服装的变化完全停止了。倘若你有意穿上1890年的服装在今天出现，你给人至多留下这样的印象：你是稀奇古怪的裁缝的衣食父母。

男装的平民化、民主化趋势绝非没有重大意义。自法国革命以来，精神和社会面貌的整个变化就反映在里面了。当然，女装或者说淑女装并没有尾随男装的变化，因为在女装方面，代表文明的是上层阶级；男装的变化是失去本性的变化，单调乏味的变化。女装的审美因素和性吸引力是首要的因素，所以女装的演化处在截然不同的层次上。女装沿着不同的路子发展本身并不值得大惊小怪。奇异的是，尽管自中世纪以来，人们对女装奢侈愚蠢的嘲弄排山倒海，但其变化却比男装少，走极端的情况也比男装少，且整个时期都是这样。只须回想一下1500年至1799年的变化就明白这样的反差了：男装反复剧烈变化，女装却保持相当程度的稳定。在一定程度上，这是预期中的事情：得体的标准，因此而避免太肥大、太短小，女装的基本结构总体上的大幅调整预先就被排除在外；所以，女孩子基本上还是那个老样子：裙子齐足，胸衣紧身。只是等到18世纪末，淑女的时尚才真正开始“玩耍”起来。在洛可可时期，高耸的发型迅速成为时尚；在浪漫主

义时期，时代精神的气息则表现在：类似睡衣的晚装、含情脉脉的面容、波浪型的直发、裸露的手臂和脚踝，或稍稍再多露一点点的衣裙。奇怪的是，裸露手臂的女装出现的几个世纪之前，袒胸露臂的时装就已经盛行了，而且是在中世纪道学家的谴责声中爆发出来的。从五人执政内阁[55]以来，女子时装大踏步走在男装之前，在变化频率和幅度两方面都走在前面。过去几百年闻所未闻的时尚出现了（除非返回古代）：19世纪60年代出现了圈环裙，紧接着又出现了撑裙架。20世纪到来之后，时尚的潮流又颠倒过来，把女装推回到朴素自然的方向，这是1300年以来闻所未闻的变化。

【注释】

[1] 参考本书159页之后的论述。——作者

[2] 奥古斯都（Augustus），罗马皇帝称号，第一任皇帝（前27年——公元14年）原名屋大维（Gaius Octavius），是恺撒的侄孙。

[3] 赫拉克勒斯（Heracles），即罗马神话里的赫丘利（Hercules），宙斯与阿尔克墨涅之子，力大无比的英雄，因完成赫拉要求的十二项任务而获得永生。

[4] 维吉尔（Publius Vergilius Maro Virgil，前70年——前19年），古罗马诗人，代表作有《牧歌》《农事诗》、史诗《埃涅阿斯纪》。

[5] 贺拉斯（Horace，前65年——前8年），罗马诗人，歌颂奥古斯都，代表作《讽刺诗集》《歌集》《书札》等，《书札》中的《诗艺》对西方诗歌产生了重大影响。

[6] 高卢战争（Gaullic wars），恺撒征服高卢（今法国）的战争。

[7] 布匿战争（Punic wars），罗马与迦太基之间的三次战争。

[8] 拜占庭（Byzantium），后称君士坦丁堡，现称伊斯坦布尔，拜占庭帝国首都；拜占庭帝国即东罗马帝国。

[9] 达·芬奇（Leonardo da Vinci,1452-1519），意大利文艺复兴时期伟大的画家、雕刻家、建筑学家、工程师，主要作品有《最后的审判》《岩间圣母》《蒙娜丽莎》等。

[10] 米开朗琪罗（Michelangelo,1475-1564），意大利文艺复兴时期成就卓著的科学家和艺术家，主要作品有《大卫》《摩西》《最后的审判》和圣彼得大教堂的圆顶。

[11] 阿里奥斯托（Ariosto Ludovico,1474-1533），意大利诗人，主要作品为喜剧史诗《疯狂的奥兰多》。

[12] 莫利内（J Molinet,1435-1507），法国诗人、历史学家。

[13] 勒梅尔（Jean Lemaire de Belges,1473-1525），佛兰芒诗人、历史学家，著有《两种语言的协调》《高卢的声誉和特洛伊的奇异》。

[14] 桑纳扎诺（Sannazaro,1456-1530），意大利诗人。

[15] 格里诺（Battista Guarino,1434-1513），意大利学者、诗人。

[16] 拉伯雷（Francois Rabelais,1483?——1553），法国作家、人文主义者，代表作为长篇小说《巨人传》。

[17] 《阿玛迪斯·德·告拉》（Amadis de Gaule），约翰·克里斯蒂安·巴赫（Johann Christian Bach's）创作的歌剧。

[18] 塞万提斯（Miguel de Cervantes,1547-1616），西班牙文学家，代表作《唐·吉诃德》。

[19] 纳瓦尔，即玛格丽特·德·纳瓦尔（Marguerite de Navarre,1492-1549），法国女作家，模仿薄伽丘的《十日谈》创作了《七日谈》。

[20] 斯宾格勒（Oswald Spengler,1880-1936），德国哲学家，认为文明和文化都要经历成长与衰落的生命周期，著有《西方的衰落》《世界历史的远景》等。

[21] 鲁本斯（Peter Paul Rubens,1577-1640），比利时画家，巴洛克艺术代表，在欧洲艺术史上有重大影响，绘制了许多以寓言和历史宗教为主题的肖像画等作品，有《基督下十字架》《维纳斯和阿多尼斯》《农民的舞蹈》等。

[22] 贝尔尼尼（Gianlorenzo Lorenzo Bernini,1598-1680），意大利雕塑家、画家和建筑家，巴洛克艺术风格的杰出代表。

[23] 冯德尔（Joost van den Vondel,1587-1679），荷兰诗人、戏剧家，代表作《出埃及记》《耶弗他》《晨星》《流放中的亚当》《挪亚》等。

[24] 格劳秀斯（Hugo Grotius,1583-1645），荷兰法学家、诗人，国际法先驱之一。法学巨著有《战争与和平法》，诗歌有《圣诗》，剧作有《亚当在流亡》《基督受难》等。

[25] 路易十三（Louis XIII,1601-1643），法国国王（1610-1643），镇压胡格诺教派叛乱，击败西班牙的入侵，使法国成为欧洲强国。

[26] 莫里哀（Molière,1622-1673），法国喜剧作家、演员、戏剧活动家，

剧作种类样式多变，他代表“法兰西精神”，著有《丈夫学堂》《太太学堂》《凡尔赛宫即兴》《伪君子》（即《达尔杜弗》）及《吝啬鬼》。

[27] 帕斯卡（Blaise Pascal,1623-1662），法国数学家、物理学家、哲学家。

[28] 斯宾诺莎（Baruch Spinoza,1632-1677），荷兰哲学家、神学家，唯理论的代表之一，从“实体”即自然界出发，提出“自因说”，著有《神学政治论》《伦理学》等。

[29] 伦勃朗（van Rijn Rembrandt,1609-1669），荷兰画家，擅长明暗对比，讲究构图完美，尤其善于表现人物的神情和性格特征，代表作《夜巡》《浪子回家》《老人坐像》等。

[30] 弥尔顿（John Milton,1608-1674），英国诗人，对18世纪诗人产生深刻影响，创作大量诗歌和散文，代表作有长诗《失乐园》《复乐园》，诗剧《力士参孙》，政论《论出版自由》等。

[31] 路易十四（Louis XIV），法国国王（1643-1715年），建立绝对君权，推行重商主义，法国历史上在位时间最长的君主，发动三次战争，繁荣法国文艺。

[32] 朗克雷（Nicolas Lancret,1690-1743），法国风俗画家，擅长大型宴会、田园风光、婚礼、集体舞等题材。

[33] 阿尔韦罗尼（Alberoni,1664-1752），西班牙政治家，首相，主教。喜欢军事冒险，对外战争失败后被流放。

[34] 里佩尔达（Johan W vanRipperda,1688-1743），荷兰政治冒险家。

[35] 诺伊霍夫（Theodore Neuhoff,1694-1756），德意志政治冒险家，蛊惑一些囚犯支持他在西西里登陆，自立为王。

[36] 丰特奈尔（Fontenelle,1657-1757），法国哲学家、科学家、文人，伏尔泰称之为路易十四时代最多才多艺的人，著有《死者的对话》《神谕的历史》《谈宇宙的多元性》《论寓言之起源》《婆罗州岛纪行》等。

[37] 蒲柏（Alexander Pope,1688-1744），英国诗人、翻译家、批评家，著有《夺发记》《群愚史诗》，译有荷马史诗《伊利亚特》《奥德赛》。

[38] 维多利亚时代——英国维多利亚女王（Queen Victoria,1819-1901）在位的时代，维多利亚女王在位时间很长，此时的英国国力鼎盛，但这个时代倾向于保守。

[39] 莫扎特（Wolfgang Amadeus Mozart,1756-1791）——奥地利作曲家，

有史以来最伟大、最有成就的作曲家之一，维也纳古典乐派主要代表，作品600余篇，有歌剧《唐璜》《魔笛》及交响乐、协奏曲、室内乐等。

[40] 庞培（Pompeii）——意大利南部古城，位于那不勒斯东南，兴盛于公元前6世纪至公元前79年，在维苏威火山喷发中被摧毁，1748年，废墟重现，保存完好，古人生活历历如在目前。

[41] 即罗伯特·亚当（Robert Adam,1728-1792）——18世纪英国最伟大的建筑师和装饰家之一，开创家具和建筑的新古典主义风格。

[42] 即约西亚·威治伍德（Josiah Wedgwood,1730-1795）——英国陶瓷工艺家，创立威治伍德名窑陶器品牌，亦指该产品的风格。

[43] 即约翰·弗拉克斯曼（John Flaxman,1755-1826），英国雕塑家和插图画家，为威治伍德陶器设计饰带和浮雕图案。

[44] 霍拉斯·沃尔波尔（Horace Walpole,1717-1797），英国作家，创作了英国第一部哥特体小说《奥特兰多城堡》，存世的作品还有3000多封书信。

[45] “哥特式”（Gothicism），建筑、会话、雕刻、文艺作品里的一种风格，以怪诞、凄凉、衰败为特征。

[46] 波恩（Bertran de Born,1140-1214），法国普洛旺斯抒情诗人、行吟诗人。

[47] 但丁（Alighieri Dante,1265-1321），意大利诗人、文艺复兴运动先驱，因反对封建贵族和教皇而被终身放逐，著诗集《新尘》、史诗《神曲》。

[48] 歌德（Johann Wolfgang von,Goethe,1749-1832），德国诗人、作家，青年时代为狂飙运动的代表人物，集文学、艺术、科学、哲学、政治等成就于一身，代表作为诗剧《浮士德》和小说《少年维特之烦恼》。

[49] 西塞罗（Marcus Tullius Cicero，前106——前43），罗马政治家、演说家和哲学家，力图恢复共和政体。

[50] 狄德罗（Denis Diderot,1713-1784），法国启蒙思想家、唯物主义哲学家、批评家和文学家，《百科全书》主编，著有《对自然哲学的解释》《达朗德和狄德罗的谈话》等，另有小说、剧本、文艺理论、书信等传世。

[51] 格勒兹（Greuze,1725-1805），法国风俗画与肖像画家。

[52] 奥西恩（Ossian），爱尔兰传说中的人物，公元3世纪盖尔族的英雄和吟游诗人。

[53] 沙多（Johann Gottfried Schadow,1764-1850），德国雕刻家，最著名的作品有柏林勃兰登堡门上的《胜利的四马战车》和普鲁士王后和公主的群雕。

[54] 萨特（Jean Paul,1905-1980），法国哲学家、小说家、剧作家，存在主义代表人物，曾以“谢绝一切来自官方的荣誉”为由拒绝接受1964年诺贝尔文学奖，作品有《恶心》《间隔》《存在与虚无》《自由之路》《群蝇》《魔鬼与上帝》。

[55] 五人执政内阁（Directoire,1795-1799），法国革命政府的执政内阁。

第十二章　当代文明中的游戏成分

我们不必争论何谓“当代”。毋庸赘言，我们所说的任何时间都已经成为历史事实，离过去的一刻越远，它似乎越容易分崩离析。年轻的一代常常把刚刚过去的事情视为“昔日的时期”，然而对他们的老一辈来说，过去的事情仍然是“我们的时代”的一部分，这不仅是因为老一辈常常有一些亲切的回忆，而且是因为他们仍然在参与昔日的文化。这样的时间意识差异与其说是取决于不同的辈分，不如说是取决于人们对新旧事物的了解。对注重历史的人而言，“现代”和“当代”的观念体现的历史时段比较长，但对生活在眼前的人而言，历史的时段就短得多。因此，本书作者所谓的“当代文明”就深深地回溯到19世纪。

我们对自己提出这样一个问题：对我们生活在当代文明中的人而言，当代文明仍然在多大程度上以游戏的形式发展？对共享这个文明的人而言，游戏精神在多大程度上仍然支配着他们的生活？我们注意到，19世纪失去了历代许多典型的游戏特征。这样的损失是得到了弥补还是有所加重呢？

乍一看，现代社会生活的许多现象大大地补偿了我们在游戏形式方面的损失。发挥社会功能的运动和体育竞技不仅在广度上稳步增长，而且不断征服新的领域，在国内和国际上都是这样。

我们已经证明，技能、力量和耐力的竞技在每一种文化里都始终占有重要的地位，无论是在隆重的仪式里还是在简单的嬉戏和庆祝活动中都是如此。封建社会真正感兴趣的其实只有竞技比赛，其余的竞技仅仅是大众的娱乐。现在看来，竞技比赛具有高度戏剧化的舞台特征，贵族的色彩太浓，所以它很难算是运动，它承担了剧场的部分功

能。从人数上说，只有很少的上层阶级积极参加这样的活动。这是中世纪运动生活的片面性，很大程度上是基督教教会影响的结果。基督教的理想几乎没有给有组织的运动和体育锻炼留下什么空间，仅有的一点地盘也仅用于对绅士的培养。与此相似，虽然文艺复兴时期为培养完美人格而提倡的体育运动不乏其例，但那样的运动也是个人的追求，而不是群体和阶级的运动。如果说文艺复兴强调运动的话，人文主义者的重点还是放在学习和学问上，它还是倾向于低估身体的重要性，并使这个趋势长期保持下去。同理，宗教改革和反宗教改革的道德热情和严谨理智，也使低估身体的重要性的趋势保持下去。直到19世纪末，人们才承认，游戏和锻炼身体具有重要的文化价值。

当然，运动竞赛的基本形式在各个时代都保持不变。在一些比赛形式中，力量和速度的较量是整个竞赛的实质，赛跑、滑冰、驾车、赛马、举重、游泳、跳水、射击等就是这样的比赛。[1]从历史的黎明期开始，人们就在从事专业化的活动，然而它们仅仅在很小的程度上成为有组织游戏的形式。但如果记住启动这些活动的竞赛原理，谁也会毫不犹豫地将其称为游戏意义上的运动，这些运动又可能是非常严肃的。当然，还有其他形式的竞赛是可以自动发展并成为“运动”的，这些运动就是球类运动。

我们在这里关注的是，偶尔的娱乐活动是如何过渡到运动体制的，即娱乐如何成为有组织的俱乐部和比赛。17世纪荷兰的情况表明，市民和农夫喜欢打高尔夫，但就我所知，俱乐部组织的比赛和正式比赛的运动是闻所未闻的。显然，只有两个团体进行对抗性比赛时，这种固定的组织才容易出现。大型球类运动尤其需要永久性组织，这就是现代运动的起点。这个过程的兴起十分自然，村与村、学校与学校、城镇的一半与另一半对抗，就是现代运动的起点。在一定程度上，这个过程起源于英格兰是可以理解的，至于盎格鲁-撒克逊人特有的心态是否可以被认为是充足的理由，那倒并不是很肯定。然而毋庸置疑，英格兰生活的结构和现代运动的兴起的确很有关系。地方自治鼓励社团组合与团结；不实行义务兵役制训练，对体育锻炼的举行和需要也非常有利；教育制度的独特形式有利于朝这个方向发展；最后一个原因是英格兰的地理条件，地势大致平坦，到处都有的公共

用地成为最完美、最合意的运动场地。最后这个原因是最重要的原因。于是，英格兰就成为现代运动的摇篮和中心。

19世纪最后的20多年以来，人们以更加严肃的态度参加运动形式的游戏[2]。运动规则日益严格而繁复。运动纪录的水平更高、更快、更多，超过了过去的想象。人人都熟知19世纪上半叶那些令人高兴的照片，板球手戴大礼帽打球的照片足以说明严肃的态度。

现在看来，随着运动的日益体制化和标准化，纯粹的游戏性就必然失去了。人们正式区别业余运动员和职业运动员（曾经直率地叫“绅士与游戏人”的区别），就清楚看出了这种区别。游戏团体标明了一些人的身份，对他们而言，游戏不再是游戏；他们的身份低于真正的游戏人，但运动的能力优于一般人。职业运动员的精神再也不是真正的游戏精神，因为它缺乏自愿精神，运动员也不敢掉以轻心，他们不敢以游戏的态度对待运动。[3]职业运动员对业余运动员也产生影响，他们有自卑感。业余运动员离游戏领域越来越远，直至这个领域成为一个四不像：既非游戏又不严肃。在现代社会生活中，运动与文化发展过程平行而不相交，又远离文化发展过程。古文化中的伟大竞赛一直是伟大节庆的一部分，而且是使人健康、幸福的必不可少的游戏。游戏和仪式的神圣纽带现在已经被完全切断了，从各个方面看，运动都成了世俗的、“非神圣的”的东西，与社会结构没有任何有机的联系，至少政府规定的运动尤其如此。现代技术有能力推出大型表演，可是大规模的运动会并不能改变运动的性质：奥林匹克运动会、有组织的美国大学生运动会、大吹大擂的国际比赛，都不能把运动提高到文化创新的水平，最低限度的提高都办不到。无论这样的运动对运动员和观众多么重要，它都是贫乏的。古老的游戏因素已经完全枯萎了。

我们这个观点大概和一般人的感觉截然相反；在我们文明的游戏元素里，一般人认为运动已经达到被神化的至尊地位。不过一般人的感觉是错误的。我们强调指出，运动过分严肃的倾向是有害的转变，我们想要指出这个转变对另一种游戏的影响，对那些心计决定一切的非运动游戏比如棋类游戏和牌类游戏来说，这样的转变是有害的。

许多棋类游戏在远古时期已经为人所知，早在原始社会就有棋类游戏；原始社会重视棋类游戏，主要是由于它们具有运气的特性。带有运气性质和需要技能的棋类游戏，总是带有严肃的成分。愉快的游戏心情在棋类游戏中没有多少回旋的余地，尤其是运气因素最大限度的棋类游戏，比如国际象棋、国际跳棋、十五子棋[4]、哈尔马棋[5]等。尽管这样，这些棋类游戏还是属于我们第一章界定的游戏范围。只是到了最近，宣传机器才抓住它们，侵蚀其游戏性，将其推入运动的范围；通过公开锦标赛、世界锦标赛，公布新的纪录和新闻报道，这样的宣传有自己的一套风格，外人却觉得这一套东西极其荒唐可笑。

牌类游戏和棋类游戏不同，它们永远不可能完全革除运气的成分。运气主导时，它们落入赌博的范围；既然是赌博，它们就不适合俱乐部的生活和公开的竞赛。另一方面，更需要动脑筋的牌类游戏却有很大的余地去发展人与人组合的趋势。在这个领域，走向严肃和过度严肃的趋势非常之明显。从奥伯尔牌[6]、夸德里尔牌[7]到惠斯特牌[8]和桥牌，牌类游戏经历了一个不断精致化的过程；不过到了桥牌运动时，现代社会的技术才成为游戏的主宰。随身必备的手册、专门的体制和专业的训练，使桥牌成为一种极其正经的产业。近日一篇报道估计，卡伯特森[9]夫妇一年平均进账20余万美元。大量的智力消耗在普遍狂热的桥牌游戏中，看得见的收获却不大，唯一的结果是大笔的金钱易手，可这并不重要。这种无益的活动既未使社会受益，也没有给社会造成什么破坏。很难说它是亚里士多德意义上的“消遣”，它不是那种使人升华的娱乐。桥牌的熟练技巧开花而不结果，人的智能单兵突进式地异常敏锐，人的灵魂却不能得到任何方式的充实；它锁定并消耗大量的智力，这样的智力本来可以被用来发挥更好的作用。我们只能说，桥牌可能会被用来发挥更好的作用。从表面上看，桥牌在现代社会的地位好像显示游戏成分在剧增。但表面现象骗人。如果你真的想游戏，你就要像小孩子那样玩耍。用这个标准来衡量，我们能说，如此消耗天才的桥牌游戏就是小孩子那样的游戏吗？如果不是，桥牌的好处就不复存在了。

在混乱的现代生活中衡量游戏的内容，必然会得出互相矛盾的结

论。以运动为例，表面上它叫作游戏，但是它的技术组织和科学完善却被拔得很高，其中的游戏精神却面对消亡的威胁。不过，和这个过分严肃趋势抗衡的，还有其他一些指向相反的现象。一些活动存在的理由是物质利益，其初始阶段无游戏成分可言，它们开发出来的游戏形式仅仅是第二位的特征。运动和体育竞赛表明，它们已经僵化成为正经的生意，但我们仍然觉得它们是游戏；与此同时，严肃的商务已经蜕变成为游戏，可我们仍然把它们当作严肃的事情。这两种现象的纽带是竞赛的习俗，这种习俗仍然占有普遍的优势，只是表现形态和过去不同而已。

这个竞赛原理的推动力，似乎正在把世界送回到游戏的方向；这个推动力主要是来自独立于文化的外部因素，要而言之，它来自交通运输和通信的工具，它们使人类的各种交流异常便捷。技术、推广和宣传到处推动着竞赛精神，满足竞赛精神的手段规模宏大、史无前例。当然，商业竞争并不属于远古的神圣游戏形式范围。在贸易开创的活动领域里，人人力图超越对手、智胜对手；在此之后，商业竞争才开始出现。不久，商业竞争使限定性的规则必不可少，贸易惯例应运而生。直到前不久，商业竞争始终保持着原始状态；现代交通、宣传和统计学来临之后，商业竞争才变得激烈起来。自然，一种游戏成分起初进入了商业竞争。用统计学记录贸易成果的理念促进了商业竞争，这个理念原来产生于运动生活。“记录”这个词表明，它原来的意思只不过是备忘录，好比是客栈老板涂抹在墙壁上的字据：某某骑马人、远行客，经过多少路程的跋涉，才到达本店。贸易和生产统计数字必然会把运动元素引进经济生活。结果，几乎每一次商务或技术胜利都有运动的一面：最高的营业额、最大的吨位、最快的横渡、最大的高度等。在这里，一种纯粹的游戏元素战胜了功利主义的考虑，因为专家告诉我们，从长远的观点来看问题，比较小型的技术单位比如较小的汽船和飞机，在效率上会更加理想。于是商务就变成了游戏。这个转变过程非常明显，以致一些大企业有意识地在员工中培养游戏精神，以便能增加生产。于是，游戏又变成了商务。鹿特丹商学院给一位实业巨头授予名誉学位，在接受名誉学位的仪式上，他说：

> 自从我进入商界以来，一直存在着技术人员和销售部门的竞争。技

术人员试图生产出销售部门无法销售完的大量产品；销售部门则尽力推销大量的产品，使技术人员永远跟不上他们销售的速度。这个竞赛总是持续不断的：有时一方领先，有时另一方领先。我的兄弟和我从来不把商务当作任务来完成，而是将其当作一场游戏。我们总是不断努力把这样的游戏精神灌输给年轻的员工。

当然，我们接受这段话时必须有所保留。但是，许多大企业的确组建自己的运动队，甚至在招聘员工时，首先不是注意他们的职业能力，而是注意他们是否适合踢足球之类的运动。在这里，运动和游戏的车轮再一次倒转过来。

确定游戏元素在当代艺术中的地位比较容易，确定它在当代商务中的地位比较难。我们在第10章说明，在创造和“生产”艺术品的过程中，游戏的元素绝不会缺失。在缪斯艺术或“音乐”艺术里，这个现象是相当明显的；实际上，强大的游戏元素是这种艺术里的基本成分，是其本质。在造型艺术里，我们发现，游戏的意识和各种形式的装饰纠缠在一起，换句话说，游戏的功能特别发挥作用的领域，是脑手协调、信马由缰的领域。游戏元素还有一个更加高尚的领域：在接受委托创作的大师级作品或展品里、在比武游戏里、在需要技能或能力的赌博里，游戏的元素顽强地表现了出来。现在冒出的问题是：自18世纪末以来，艺术里的游戏元素是增加了还是衰减了？

跨越几个世纪的一个渐进过程，使艺术摆脱了功利性，使之越来越成为个人自由而独立的消遣活动，这样的个人就叫艺术家。艺术解放的路标之一是镶边画布油画战胜木板上的油画和壁画，是版画战胜微型画和书籍插图画。还有一个类似的转变过程是社会活动向个人活动的转变。文艺复兴时期，建筑师的主要任务再也不是修教堂和宫殿，而是修住宅；再也不是修富丽堂皇的美术馆，而是修客厅和卧室。艺术更加亲切，又更加独立，它成为个人的事情和个人的情趣。同理，表达个人审美满足的室内乐和歌曲开始超过更加公开形式的艺术，在重要性和表现强度上都是这样的。

与艺术形式变化同时发生的，还有另一种变化，艺术功能和艺术欣赏的变化，这是更加深刻的变化。艺术越来越被认为是一种独立的、极其重要的文化价值。18世纪初，艺术在文化价值的阶梯上只处

在从属的地位，它仅仅是特权阶级生活中一种高尚的装饰而已。当时的审美活动也许和现在一样高雅，但审美活动的解释却是宗教的颂扬或好奇心的满足，目的是消遣而已。那时的艺术家是工匠，许多情况下还是仆从，而科学家或学者至少是有闲阶级的成员。

伟大的变迁发生在18世纪中叶。原因是以浪漫主义和古典主义形式出现的新的审美冲动，浪漫主义潮流比古典主义更为强大。两种潮流共同作用的结果产生了审美活动前所未有的高涨，因为审美活动必须发挥替代宗教的功能。这是文明史一个极其重要的阶段。限于篇幅，我们不得不省略艺术被神化过程的详细描述，只须指出：从温克尔曼[10]到罗斯金以来，始终贯穿着一条艺术祭司的血脉，从不间断。尽管这样，艺术崇拜和鉴赏还是少数人的特权。到了19世纪末，由于摄影术的复制技术，艺术欣赏才来到受过简单教育的大众之中。艺术成为公共财产，爱艺术才成为风雅之事，艺术家是高尚一族的观念才被人普遍接受，公众才受到强大势利浪潮的冲击。与此同时，难以压抑的渴望原创的冲动使创造性冲动受到扭曲。艺术家不断努力追求新形式、闻所未闻的形式，这就使艺术迅速滑坡，从印象主义迅速下滑到20世纪的浮华和累赘。和科学相比，艺术更容易受现代生产技术的有害影响。机械化、广告造势、制造轰动噱头的技术，对艺术的控制超过对科学的控制。因为一般来说艺术直接面向市场，它能自由挑选一切现存的技术手段为自己服务。

以上种种变化并不能赋予我们评说当代艺术游戏成分的能力。自18世纪以来，艺术被公认为文化成分；正是由于这个原因，艺术的游戏成分似乎失去了不少，而不是有所增加。不过，这个结果是净增加还是净削弱呢？在很大程度上，艺术意识不到自己的高尚宗旨，意识不到自己创造的美。你禁不住会觉得，这是艺术之福，这和我们对音乐的感觉是一样的。艺术获得自觉意识时，也就是说当艺术意识到自己的优雅时，它就可能会失去那永恒的儿童般的纯真。

当然，从另一个角度来看问题，我们可以说，艺术里的游戏成分得到了加强，因为艺术家被认为是远远高于芸芸众生的一族。作为高尚的一族，他享受着他应该享受的尊敬。为了充分品尝他的优越性，他需要一个崇拜他的公众，或者是一个情趣相投的圈子，圈子里的人

能以更加善解人意的态度源源不断地产出精湛的景仰评论，而一般的公众只能说出一些空空洞洞的赞美之词。一种神秘兮兮的氛围对今日之艺术是必备条件，正如它过去必不可少一样。一切神秘主义者都有一个预设的惯例：我们这些最先入行者同意以这样的态度看待这样那样的东西，所以我们能理解它，我们要钦佩它。换句话说，神秘圈子里的人需要一个游戏的社团，这个圈子沉浸在自己的神秘氛围中。每当一个以“-主义”结尾的词语热辣火爆时，我们就走上了游戏社团形成的路子。现代宣传机器掌握着膨胀的艺术批评、展览和讲演，经过一番精心策划，它可以用来提高艺术的游戏性质。

然而，判断现代科学的游戏成分，却是截然不同的另一回事，因为我们遭遇到一个根本的困难。在判断艺术时，我们把游戏当作首要的体验层次，这是一个普遍接受的量的问题；但判断科学时，我们却常常被驱赶回我们定义的量，而且不得不重新考问那个已经定义的量。如果我们把游戏的定义用来分析科学，说科学活动产生在特定的时空范围内，有特定的意义范围，遵守一套固定的规则，我们就可能得出令人惊诧和恐怖的结论：一切科学分支和学科门类就是许多游戏的形式，每一种限定自己的领域，都受到自己严格方法论的约束。但是，倘若我们坚持游戏定义的全部条件，除了局限和规则之外，我们还需要其他的条件。我们上文说过，游戏受时间局限；它和游戏之外的现实没有关系，游戏的过程就是游戏的目的。再者，支撑游戏的条件还有这样的意识：游戏是令人愉快甚至是令人狂喜的，它使人放松，它使人摆脱平常生活的限制。这些条件都不适用于科学。科学凭借其实用性永远追求和现实的联系，在这个意义上科学是应用型的；不仅如此，它还永远追求建立普遍适用的现实模式，在这个意义上它就是纯科学。科学规则不同于游戏规则，它们并非总是不能挑战的。经验总是不断证明科学规则的不足，并使之做出调整；相反，游戏规则是不能改变的，一旦改变，游戏就被糟蹋了。

因此，一切科学只不过是一种游戏的断语，是可以抛弃的，因为这是太容易得来的判断。然而，在封闭的范围内，科学是否就不会沉迷于游戏呢？这倒是一个合理的问题。比如，科学家寻求体系的持久倾向，就容易走上游戏的方向。古代的科学就企图将一切可以想象的

概念和属性加以系统化，并掉进毫无结果的陷阱，因为它缺乏充足的经验主义基础。在这个方面，观察和计算起到刹车的作用，但观察和计算并不能完全排除科学活动里心血来潮的任意性。即使最精细的实验分析，也不仅会在进行的过程中受到操弄，而且会为了后继理论的利益而被人戏弄。诚然，游戏的边界最终是可以探查出来的，但这个探查的过程正好说明游戏的存在。自古以来，搞法律的人就因为类似的谋略而受到指责，在这个方面，语文学家也并非无可指责，自《旧约》和《吠陀经》的文献开始，他们都喜欢搞危险的词源考证，直到今天，这仍然是那些好奇心胜过知识的人喜欢玩弄的游戏。今天，有能力无能力的人都在摆弄弗洛伊德心理学的术语，这种轻率而容易的手段，会不会使心理学的新流派误入歧途呢？这是不是必然的趋势呢？

竞争性冲动可能会使科学工作者或业余爱好者玩弄自己的研究方法，还可能使之误入游戏的道路。和艺术比较而言，科学领域的竞争比较少受到经济因素的直接影响；尽管如此，文明的逻辑发展即所谓科学和辩证方法是难分难解的，科学和辩证法的纠缠胜过它与审美活动的纠缠。本书有一章已经探讨过科学和哲学的起源，并且发现，两者都存在于竞赛的领域里。有人说科学是富有争议的，这句话不无道理，但在发现中抢占先机、用演示摧毁对手，这样的竞争冲动却是一个不祥的先兆。在现有的工作中，这个预兆来势汹汹。真诚追求真理的人并不看重在竞争中战胜对手。

我们不妨做一个初步的结论：只要现代科学坚持精确而真实的严格要求，它就不太可能陷入我们定义的游戏范围，这样的危险性远远不如过去时代里它面对的危险性；直到文艺复兴时期，这样的危险性都是很大的；在过去的时代里，科学思想和方法显露出来的游戏特性，是确凿无误的。

上述有关现代艺术与科学里游戏因素的考察，想必足以说明问题，虽然还有许多问题没有提及。我们匆匆结束本书，剩下的唯一问题是考虑当代社会生活里的游戏因素，尤其是政治生活里的游戏因素。不过我们从一开始就要谨防两个误解。首先，一些游戏形式可能会有意无意地用来掩盖某一种生活设计或政治设计。在这样的情况

下，我们面对的就不是永恒的游戏因素，而是虚假的游戏，本书的主题正是永恒的游戏因素。其次，我们总是可能遭遇到与主题毫不相关的一些现象：在浅薄者看来，它们似乎具有游戏的一切外观，且可能被误解为永恒的游戏倾向，然而事实上这些现象却根本不是游戏。现代社会生活越来越受到一种特性的支配，它和游戏有一点共性，所以它产生一种幻觉，使人将其误解为一个高度发达的游戏因素。我冒昧地称之为幼稚病，对于青春期幼稚和野蛮的混合，这是一个恰当的名号，最近二三十年来，这个趋势在迅速蔓延开来。

现在看来，幼稚的心态和行为似乎支配着文明生活的辽阔地域，这些领域曾经是负责任的成年人的领域。我所指的习俗和世界的历史一样悠久，古今的不同在于：这些习俗在现代文明中的地位与古代大不相同，它们表现出来的野蛮特征也大不相同。在这些习俗中，最强大、最令人惊惶的恐怕是群集结伙的习俗。结果就产生最低级的幼稚病：大呼小叫地表示招呼，佩戴政治标记的徽章和千奇百怪的装饰，以正步或特殊的步伐行进，各种集体巫术式没完没了的胡言乱语。与此接近或许心理上更深一层的现象是：对猥琐娱乐和粗俗煽情的无节制渴求，对大群集会、大规模游行的热衷，如此等等。俱乐部是一个古老的制度，但全国全民变成俱乐部却是一场灾难，因为俱乐部固然促进珍贵的友谊和忠诚，但它同时又是宗派主义、不容异见、猜疑、傲慢的温床，而且它容易迫不及待地捍卫满足自恋情绪和群体意识的幻觉。我们看见这样的一幕：伟大的民族失去了一切尊严、一切幽默、一切体面和公平游戏的观念。这是一个世界范围内文化野蛮化的偏向，如果要深究其原因、生长过程和覆盖范围，这里并不是恰当场合。教养不全的大批人进入国际思想交流的领域、道德的松弛和技术的膨胀，对这个趋势无疑起到了推波助澜的作用。

仅举一例官方的幼稚病就足以说明问题。鉴古知今，这是革命热情引起的混乱。政府玩弄更名的游戏，更改城市、知名人士、制度、历法等令人尊敬的名字而引起混乱。据《真理报》1935年1月9日报道，由于拖欠应该上缴的谷物，库尔斯克的3个集体农庄被更名；原来已经接受革命洗礼命名为布德尼、克鲁普斯卡娅和红田的集体农庄，被当地的苏维埃更名为懒汉、怠工者和一事无成者。这种过分的

狂热被中央委员会拒绝，污辱性的诨名被取消，但幼稚病态度暴露得再清楚不过了。

已故的巴顿-鲍威尔[11]爵士的伟大发明则截然不同。他的目的是把儿童这股社会力量组织起来，使之有益于社会。这不是幼稚病，因为它依托着对未成熟儿童心理和态度的深刻理解；而且童子军运动公开宣示自己是一种游戏。我们在这里看见一个很有特色的游戏的例子，在我们的时代里，这是最接近古代那种具有创新文化性质的游戏。但是，当童子军运动以堕落的形式渗透到政治里以后，我们有充足的理由问，当今世界兴盛的幼稚病是否有游戏的功能？乍一看，回答似乎是肯定的，而且我在其他著述里对这个现象的阐述正是这样的。（文献1）现在我做出一个不同的结论。根据我们对游戏下的定义，幼稚病应该和游戏性区别开来，儿童玩游戏不是我们这里带贬义的幼稚病。倘若我们现代的幼稚病是真正的游戏，我们就应该看到，文明正在回归伟大的古代娱乐形式，那种形式是仪式、风格和尊严的完美结合。有人认为，社会大踏步进入奴性十足的景象，是新千年黎明的景观。我们相信，他们这个观点是错误的。

看来我们不得不得出这样一个令人忧伤的结论：18世纪以来，文化里的游戏成分一直在衰减，18世纪是游戏姹紫嫣红的时代。今日之文明再也不玩游戏了，即使表面上玩游戏的地方，那也是虚假的游戏。我几乎想说，现今的文明正在玩虚假的游戏，所以现在很难说，游戏在哪里结束，非游戏在哪里开始。政治尤其是这样的情况。不久之前，议会民主形式的生活充满着明白无误的游戏特征。我的一位学生根据我对这个问题的研究，写成一篇论文，阐述法国和英国议会的辩论，结果表明：自18世纪末以来，众议员的辩论在很大程度上是根据游戏规则进行的，而且反映了真正的游戏精神。议员之间的竞争总是起作用，游戏者的竞赛持续不断，目的是将对手一军，但对国家利益则不抱偏见，因为他们一本正经地为国效劳。直至不久前，议会民主的气氛和仪态是公平竞赛，在英格兰和有幸采用英格兰模式的国家里都是这样的。即使在最令人不快的辩论之后，伙伴情谊也会使最对立的议员来一场友好的闲聊。正是在这种风度里产生了所谓的“君子协定”。遗憾的是，有些人并非总是意识到“君子协定”包含的义务。毫

无疑问，正是这种游戏精神维持了健康的议会生活，至少在不列颠是这样的，尽管近来它遭到铺天盖地的诽谤。政治机器下人际关系的弹性使之能“游戏”，能缓和可能会难以忍受的或危险的紧张关系，因为幽默的衰减会置人于死地。毋庸赘言，这种游戏因素存在于整个的选举机器之中。

这在美国政治里更加明显。早在两个政党沦为外人难以区分的两个庞大团队之前，美国人的选举造势已经发展成为一种全国性的运动。1840年的总统竞选为以后的一切选举树立了榜样。当时辉格党一位出色的候选人是在1812年的战争里成名的哈里森将军，可是该党却没有竞选纲领。然而幸运惠顾该党，赋予它难以比拟的优势，一个具有象征意义的优势：老将军退休以后住在一幢不太起眼的小木屋里。多数选票决定提名的制度，也就是谁叫得最响谁就获提名的制度，是1860年的选举中确定下来的，这个制度使林肯当选总统。美国政治的情绪性深深地扎根于美利坚民族的源头之中：美国人一直忠实地谨守边疆生活“闹嚷嚷和乱哄哄”的劲头。美国政治里有许多亲切的气息，天真淳朴、自然而然，与此相反，我们在当代欧洲舞台上那种粗暴而严格的操练中，看不到令人感到亲切的传统。

在国内政治中，大量的游戏因素有迹可寻；然而在国际关系里，游戏因素却似乎没有什么存在的机会。不过，虽然国际关系中的暴力和不安全因素达到了顶点，但这并不排除游戏存在的可能性。我们已经从许多例子中看到，游戏也可能是残酷的和血腥的，而且常常可能是虚假的游戏。任何遵守法律的社会群体或国家共同体，都会以这样那样的方式和一个游戏的群体联系在一起。国际法的维护需要各国彼此承认一些原理，它们像游戏规则那样运作，虽然这些原理可能建立在形而上的基础上。如果情况不是这样，那就没有必要制定“约定必须遵守”（pacta sunt servanda）的原则。这个原则明确承认，体制的不可分割性越来越依赖普遍遵守规则的意愿。一旦这一方那一方退出这个大家默认的合约，这个国际法体系就会崩溃，哪怕是暂时的崩溃，除非其余的各方强大到足以把这个“搅局者”开除出局。

在一切阶段，国际法的维护在很大程度上都依靠严格的法律之外的原理，比如荣誉、体面和良好形象。欧洲的战争规则从骑士特有的

荣誉观发展起来，这并非徒劳无益。国际法默认：战败者要像君子，要输得起，遗憾的是，战败者很难做到这一点。开战之前正式宣战是国际礼节，不过侵略者一般不遵守这个令他尴尬的常规，他往往从夺取边缘殖民地之类的袭击开始发难。不过我们的确可以说，直到前不久，战争始终被认为是高尚的游戏即君王的游戏；战争规则的绝对约束性建立在一些游戏的形态成分上，而且始终保留着这些游戏的形态成分，这是我们在古代战争里看到的最时兴的游戏成分。

当前德国政治文献中有一个专门的术语，描绘从和平转入战争的变化，大意是“紧急状态的严重态势”（serious development of emergency）。从严格的军事术语来说，它是正确的。演习、操练和训练这样的假打仗和真正的战争的关系，就像是游戏和严肃的关系。不过德国政治理论家的这个术语还有其他的意思。态势（Ernstfal）这个术语公开宣示，不等外交政策达到最严肃的程度，不等外交政策达到目的、不等外交政策证明其效率，真正的敌视阶段就已经来到了。国家之间的真正关系业已成为战争的关系。一切外交活动，在谈判和协定的轨道上运行时，仅仅是战争的前奏和间歇。这个令人恐怖的信条被人接受了，事实上许多人还做了公开的宣示。把战争和备战当作严肃政治的唯一形式的信徒，否认战争与竞赛即游戏的关系，这是合乎逻辑的必然结果。他们说，对抗的因素在文明的原始阶段也许就已经在起作用，当时的对抗因素无损于文明，但是如今的战争却远远超过了纯粹野蛮的竞争。它建立在“敌——友原则”之上。他们说，民族和国家之间的一切“敌对”关系，都受到这个必然原则的支配。（文献2）任何“其他”群体总是或敌或友。当然，敌人不应该理解为你仇视的人（iminicus或echthros），更不是邪恶的人，而只是陌生人（hostis）或异邦人（polemios），只是因为他们横亘在你的道路上。这个理论不认为敌人是冤家对头。他仅仅是挡在你的道上，因此你不得不要他让道而已。这是一个失之过简的概念，它把敌对观念几乎简化为机械的关系，如果说历史上有什么和它对应的东西，那就是原始社会里胞族、氏族和部落之间的竞赛关系。我们看到，在这样的社会里，游戏成分被夸大和扭曲了，文明应该把我们带出这个阶段。在《政治的概念》里，卡尔·施密特提出的“敌——友原则”是一个野蛮

而可悲的错觉，我看这是人类理性最悲哀、最深沉的堕落。他那非人性的思考在形式逻辑上也是有漏洞的。这是因为，严肃的不是战争，而是和平。战争及与之相关的一切都紧锁在游戏那精灵般的巫术纽带里。只有超越那个可怜的“敌——友原则”，人类才能维护人的尊严。施密特所谓“严肃”只会使我们回到野蛮的层次。（文献3）

游戏和严肃令人困惑的对立关系再一次冒出来。本书的论证使我们一步步确信，文明扎根于高尚游戏之中；倘若文明要充分展现其尊严和风度，它就不能忽略游戏的成分。在国家关系之中遵守游戏规则，实在是必需的要求，比任何领域都更加紧迫。一旦国际关系的规则受到破坏，社会就沦落到野蛮和混乱的状态。另一方面，我们又不能否认，现代战争回归到了古代战争中那种竞争性的游戏态度，那是为了威望和荣光而进行的战争。

现在我们面对的困难是：现代战争表面上失去了与游戏的一切联系。文化上最自负的一些国家已从国际礼让中倒退出来，竟然恬不知耻地宣布“约定不必遵守”（pacta non sunt servanda）。这种明目张胆的行为摧毁了国际法体系中固有的游戏规则，在这个意义上，我们说它们是在玩弄战争，为了自己的所谓威望而玩弄战争，这不是真正的游戏，它们这是在以错误的方式玩弄游戏的概念。在当代政治中，即使并非实际备战，由于这些国家的政策建立在最大限度的战争之上，那就很难看到古老游戏态度的丝毫迹象了。荣誉规则遭到蔑视，游戏规则被搁置一边，国际法被破坏，战争和仪式及宗教的一切悠久联系荡然无存。执行战争政策的措施、实施战争准备的措施，显露出大量原始社会里那种竞赛态度的痕迹。政治始终是而且现在仍然是一种靠机运的游戏。我们只需要想一想那些挑战、挑衅、威胁和谴责，就可以意识到，政治和导向政治的政策，就其本质而言，始终是一场赌博。这是1939年9月初的几天里，张伯伦[12]说的话。由此可见，和表面情况相反，战争并没有使自己摆脱游戏的魔圈。

然而，这是否意味着，即使对被侵略者、被迫害者、对那些为自己的权利和自由而战的人而言，战争仍然是一场游戏呢？在这里，我们那个令人苦恼的疑问，即战争究竟是游戏还是严肃的问题，得到了一个明确的答案。使战争严肃的是其道德内容。当战争具有伦理价值

时，战争就不再是游戏。摆脱这个令人困扰的两难问题的出路是敞开的；只有那些否认伦理标准的客观价值和有效性的人，才看不到出路。因此，卡尔·施密特接受的公式“紧急状态的严重态势”也是正确的——不过其正确性和他需要表达的意义截然不同。他的观点是不受伦理道德约束的侵略者的观点。事实还是那样：政治和战争的神圣扎根于文化的原始土壤里，那样的文化是在竞赛中演化的，那就是竞赛。只有凭借超越“敌——友关系”的道义标准，只有这个道义标准承认高于满足自我、群体和民族的更高目标时，一个政治团队才会超越战争的“游戏性”而进入认真严肃的境界。

于是经过曲折的道路，我们得出了这样一个结论：在游戏成分或缺的情况下，真正的文明是不可能存在的；这是因为文明的预设条件是对自我的限制和控制，文明不能将自己的倾向和终极目标混为一谈，而是要意识到，文明是圈定在自愿接受的特定范围之内的。在一定的意义上，文明总是要遵守特定游戏规则的，真正的文明总是需要公平的游戏。公平游戏就是游戏条件中表达出来的坚定信念，所以游戏中的欺诈者和搅局人粉碎的是文明本身。要成为健全的文化创新力量，这个游戏成分必须是纯洁的。如果理性、信念或人道建立起来的标准被抹黑、被亵渎，这个游戏成分就不可能存在。这个游戏成分不应该是虚假的外表，我们不应该让虚假的面具把政治目的隐藏在虚幻游戏形式背后。真正的游戏和宣传没有关系，游戏的目的就是游戏，它那广为人知的精神激励人、使人愉快。

我们迄今为止处理主题时，始终遵循这样一个游戏的概念，其出发点是积极的、普遍承认的游戏特征。我们采纳的是游戏直接的、日常的意义，尽量避免遭遇哲学的短路，断言一切人类行为都是游戏就是这样的短路。然而在本书即将结束之际，这个哲学观点正等着我们，需要我们去思考。

恩佩多克勒的《残篇》论及赫拉克利特的希腊晚期传统时，说过这样一句话：“儿童的游戏就是赫拉克利特所谓的一切人类意见。”（文献5）这是言简意赅的至理名言。为了与之珠联璧合，让我们大段引用在第一章里曾经提及的柏拉图的一段话：

> 人类事务未必值得极其认真地去对待，然而严肃却是必不可少的；幸福则是另一回事……我说，人对严肃的事情抱严肃的态度，这个关系不能颠倒过来。唯有神值得我们至高无上的严肃，人生而成为神的玩物，这就是人最美好的一面。因此，每一个男人和女人都必须过相应的生活，必须进行最高尚的游戏，必须培养有别于目前的心灵状态。目前，人们以严肃的态度对待战争，虽然战争中既没有游戏，也没有名副其实的文化，我们把游戏和文化当作最严肃的东西。因此，所有的人都必须尽可能生活在和平之中。那么，什么是正确的生活方式呢？我们必须把生活当作游戏来过，必须玩游戏、奉献祭品、唱歌、跳舞，如果这样生活，人就可以使神息怒，就可以保卫自己不受敌人侵犯，就可以在竞赛里获胜。

柏拉图接着说："人必须顺应自然，因为在很多方面人都是玩偶，不过人在真理中也扮演了一定的角色。"对这一句话，他的伙伴反驳说："朋友，如果你这样说，你就把人说得一无是处了。"柏拉图的回答是："原谅我。我凝视神，受到感动，所以才这样说。如果你乐意，那也不妨说，人并非完全坏，但值得我们认真去思考。"[13]

人的心灵只有转向终极的思考，才能摆脱游戏的魔圈。逻辑思维走不到终极的一步。我们巡视心灵的一切宝藏，巡视其一切辉煌成就时，我们仍然发现，在每一个严肃判断的底层都留下了一点有争议的东西。在那一点上，我们的判断开始动摇，"世界是严肃的"的感觉在那里开始动摇了。我们得到的结论不像古谚所云："一切皆是虚无"，而是一个更加积极的结论："一切皆是游戏。"毫无疑问，这是一个廉价的比方，是心灵的无能；尽管如此，当柏拉图把人称之为神的玩偶时，这却是柏拉图得到的结论。在一个独特的意象中，我们的思绪又回到《圣经·箴言篇》，"智慧"在那里说："在耶和华造化的起头，在太初创造万物之先，就有了我。从亘古、从太初未有世界以前，我已被立……那时，我在他那里为工师，日日感到快活，时刻在他面前游戏；我在尘世中嬉戏。之所以喜悦是因为我与人子相伴。"[14]

"什么是游戏？""什么是严肃？"这两个问题在我们的脑子里来回穿梭、旋转，把我们搞得晕头转向。每当思考这两个问题时，我们将发现那个固定不动的终极之点，这是逻辑无法达到的伦理领域的终极之点。本书开宗明义指出，游戏存在于道德领域之外。游戏本身非善

非恶。然而，我们的意志驱使我们采取的行为，究竟是严肃的义务呢，抑或是合法的游戏呢？当我们不得不做出判断时，我们的道德良知就会立即提供检验的试金石。一旦真理与正义、同情与宽容成了我们行为的决断，我们焦虑的问题就失去了意义。一点点同情就足以使我们的行为超越理智的鉴别能力。我们的良知起源于正义和神恩，这就是我们的道德意识。良知总是以永恒的沉默淹没我们提出的问题。“什么是游戏？”“什么是严肃？”这两个问题和我们捉迷藏并迷惑我们，直到本书的结尾。

【注释】

[1] 在英国史诗《贝奥武甫》里，我们可以看到一种游泳比赛的变体，目的是不让对手浮出水面，直至把对手淹死。——作者

[2] 行文至此，我们不再说“游戏”（games），而是说“运动”（sports），大概是耐人寻味的。我们的作家也许对最近10年、20年“运动”的发展，大概并不是很熟悉，对英国和美国的情况都不是很熟悉，所以他不能强调指出最重要的一点变化：运动业已成为一种产业，或者直截了当地说，运动已经成为生意经。——英译者

[3] 请注意切斯特顿（G.K.Chesterton）的名言：“如果一件事做起来有利可图，那就值得把它搞得一团糟！（If a thing is worth doing it is worth doing badly!)”。——英译者

[4] 十五子棋（backgammon），供两个人玩的木板游戏，通过掷骰子来决定棋子移动的步数。

[5] 哈尔马棋（halma），棋盘有256方格的一种跳棋。

[6] 奥伯尔牌（ombre），由三人参加的一种纸牌游戏，共40张牌，17世纪和18世纪在英国等欧洲国家非常流行。

[7] 夸德里尔牌（quadrille），18世纪流行的纸牌游戏，4人玩40张牌，在法国尤其流行。

[8] 惠斯特牌（whist），桥牌的一种原始形式，4人玩，两两组队对抗，玩时以4张牌为一圈进行，第一圈中各方所赢得的每个点都被算作6分，最后所发的一张牌为王牌。

[9] 卡伯特森（Ely Culbertson,1891-1955），美国早期桥牌权威，政治活动家，1929年创办《桥牌世界》杂志，20世纪30年代与妻子（Josephine

Culbertson，生卒年代不详）搭档，打遍天下无敌手，40年代积极参加联合国的活动，著有《全面和平》《我们必须同俄国打仗吗？》。

[10] 温克尔曼（J.Winchelmann,1717-1768），德国考古学家、艺术史家，艺术史上新古典主义的奠基人，著有《希腊绘画雕刻沉思录》《古代艺术史》等。

[11] 巴顿-鲍威尔（Robert Stephenson Smyth Baden-Powell,1857-1941），男爵，英国陆军军官，创建童子军（1908年），并与他妹妹阿格尼斯（Agnes,1858-1945）一起建立了女童子军（1910）。

[12] 张伯伦（Neville Chamberlain,1869-1940），英国首相（1937-1940）保守党领袖，1938年与希特勒签订出卖捷克斯洛伐克的《慕尼黑协定》，推行纵容法西斯的绥靖政策，德国于1939年入侵波兰后，他才被迫对德宣战。

[13] 见《柏拉图对话录·法律篇》，8-3-4；亦比较其685页。柏拉图的话以严峻的调子回响在路德的话中。路德说："一切生灵都是上帝的面具和哑剧表演。"（转引自Erlanger Ausgabe,xi,p.115）。——作者

[14] 见《圣经·箴言篇》，第8章第22～23、30～31节。选自Douay根据Vulgate版本所作的英译本。——作者

参考文献

第一章

1.For these theories see H.Zondervan,Het Spel bij dieren,Kinderren en Volwassen Menschen(Amsterdam,1928),and F.J.Buytendijk,Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften(Amsterdam,1932).

2.M.Granet,Festivals and Songs of Ancient China;Dances and Legends of Ancient China;Chinese Civilization(Routledge).

3.Jane Harrison,Themis:A Study of the Social Origins of Greek Religion(Cambridge,1912),p.125.

4.R.R.Marett,The Threshold of Religion(1912),p.48.

5.Buytendijk,Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften(Amsterdam,1932),pp.70-71.

6.L.Frobenius,Kulturgeschchte Afrikas,Prolegomena zzu einer historischen Gestltteher;Schicksalskunde im Sinne des Kulturwerdens(Leipzig,1932).

7.ibid.,pp.23,122.

8.ibid.,p.21.

9.K.Kerenyi,Vom Wesen des Festes,Paideuma,Mitteilungen zur

Kulturkunde1,Heft2(Dez.,1938),pp.47-59.

10.Ad.E.Jenson,Beschneidung und Reifezermonien bei Naturvolken(Strullgart,1933).

11.11.F.Boas,The Social Organization and the Secret Societies of the Kwakiutl Indians(Washington,1897),p.435.

12.Pechuel-Loesche,Volkskunde von Loango(Strullgart,1907),p.345.

13.Malinowski,The Argonauts of the Western Pacific(London,1922)p.339.

14.ibid.,p.240.

15.Jenson,op.cit.,p.152.

16.ibid.,pp.149f.

第二章

1.Proceedings of the17th Congress of Dutch Philologists(Leyden,1937),where he refers to my rectoral address on"The Borderline between Play and Seriousness in Culture".

2.Cf.J.Franck,Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal,edited by N.van Wijk(Haag,1912);Woordenboek der Nederlandsche taal,xii,1,edited by G.J.Boekenoongen and J.H.van Lessen(Haag Leiden,1931).

3.Grimm,Deutsche Mythologie,Ed.E.H.Meyer,1(Gottinggen,1875).

4.Buytendijk,Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften.

第三章

1.Anthonio van Neulighem,Openbaringe van't Italiaens boeckhousen(1963),pp.25,26,77,86f.,91f.

2.Verachter,Inventaire des Chartes d'Anvers,No.742,p.215;Coutumes de la ville d'A'nvers,ii,p400,iv.p.8;cf.E.Bensa,Histoire du contrat d'assurance au moyen age(1897),pp.84f.:in Barcelona1435,in Genoa1467:Decretum ne asseveratio fieri posit super vita principum et locorum mutations.

3.R.Ehrenberg,Das Zeitalter der Hugger(Jena,1896),II,p.19.

4.Granet,Civilization,p.204.Jose Ortega y Gasset has also outlined the same theme in his essay on El origen deportivo del estado,El Espictador vii(Madrid,1930),pp.103-43.

5.N.van Huyen,Les chants alternes des garcons et des filles en Annam(Paris,1953).

6.Stewart Culin,Chess and Playing Cards,Annual Report of the Smithsonian Institute,1896;G.J.Held,The Mahabharata:an Ethnological Study(Leyden thesis,1935)——a work of interest for the understanding of the connexion between culture and play.

7.Held,op.cit.,p.273.

8.Book xiii,2368,2381.

9.J.de Vries,Altermanische Religiongeschichte,ii,(Berlin,1937),p.154.

10.H.Luders,Das Wurferspiel im alten Indien,Abh.K.Gesellsch.d.Wissensch.

(Gottingen,1907).Ph.H.Kl.ix.,2,p.9.

11.Held,op.cit.,p.299.

12.G.Davy,La Foi juree(Paris,1923),p.177.

13.Granet,Chinese Civilization,p.156.

14.G.W.Freytag,Lexicon Arabico-latinum(Halle,1830),i.v.aqara:de Gloria cartavit in incidendis camelorum pedibus.

15.Quoted by Davy,op.cit.,pp.119f.

16.R.Maunier,Lesechaufes rituals en Afrique du Nord(L'Annee Sociologique,N.S.ii,1924-5),p.81,n.i.

17.Book vii,2,13.

18.Cf.Werner Jaeger,Paideia,i(Oxford,1939),pp.3ff.;R.W.Livingstone,Greek Ideals and Modern Life(Oxford,1935),pp.102f.

19.Aristotle,Eth.Nic.iv,1123D35.

20.ibid.,i,1095D26.

21.Granet,Chinese Civilization,p.270.

22.ibid.,p.267.

23.Malinowski,The Argonauts of the Western Pacific,p.168

24.Granet,Chinese Civilization,p.202.

25.Cf.my Waning of the Middle Ages,ch.2.

26.Cf.Bichr Fares,L'Honneur chez les Arabes avant l'Islam,Etude de Sociologie(Paris,1935);ed.Enclopedie de I'Islam,s.v.mufakhara.

27.G.W.Freytag,Einletung in das Studium der arabischen Sprache bis Mohammed(Bonn,1861),p.184.

28.Kitab al Aghani(Cairo,1905-6),iv,8;viii,109sq.;xv,52,57.

29.Historia Lngobardorum(Mon.Germ.Hist.SS.Lngobard,) , i,24.

30.Edda i,Thule ii,1928,No.29,cf.x,pp.1928,313.

31.Edda i,Thule ii,No.9.

32.ibid.,No.8.

33.Altermanische Religiongeschichte,ii.p.153.

34.Le Pelerinage de Charlemagne(11th cnetury),ed.E.Koschwitz(Paris,1925),pp.471-481.

35.F.Michel,Chroniques anglonormandes,i(Rouen,1836),p.52;cf.Wace,Le Roam de Rou,ed.H.Andresen(Heilboronn,1877),vv.15038sq.and William of Malmesbury,De Gestis Regum Anglorum,ed.Stubbs(London,1888),iv,p.320.

36.Jaques Bretel,Le Tournoi de Chauvency,ed.M.Delbouile,vv.540,1093-158,etc.(Liege,1932);Le Dit des Lerants,Romania xliii(1914),pp.218sq.

37.A.de Varillas,Histoire de Henry III,I,p.547(Paris,1964),reproduced in part in Fr.Godefroy's Dictionnaire de L'ancienne langue francaise(Paris,1885),see gaber(p.197).

38.Burckhardt,Griechische Kulturgeschichte,p.111.

39.ibid.,iii,p.68.

40.H.Schafer,Staatsform und Politik(Leipzig,1932);V.Ehrenberg,Ost und West:Studien zur geschichtlichen Problematik der Antike,Schriften ser Philos,Fak.der deutschen Univ.Prag,xv(1935).

41.Ost und West,pp.93,94,90.

42.Gr.Kulturg.iii,p.68.

43.Ost und West,pp.65,219.

44.ibid.,p.217.

45.ibid.,pp.69,218.

46.ibid.,pp.71,67,70,72;cf.Burckhardt,op.cit.,pp.26,43.

47.Gr.Kulturg.iii,p.69;cf.Ehrenberg,op.cit.,p.88.

48.Jaeger,Paideia,I,p.208.

49.Olympica,viii,92(70).

50.op.cit.,p.299.

51.op.cit.,p.91.

52.op.cit.,p.96.

第四章

1.Davy,op.cit.

2.Ehrenberg,Ost und West,p.76.,cf.p.71.

3.Iliad,xviii,504.

4.Italienische Reise,3October.

5.J.Wellhausen,Reste arabischen Heidentums(Berlin,1927).,p.132.

6.Iliad,viii,69;cf.xx,209;xvi,658;xix,223.

7.ibid.,xviii,497-509.

8.Jaeger,Paideia,i,p.103.

9.Paulus Diaconus,Hist.Lnggb.I,20;Fredegarius,Chronicarum liber(Mon.Germ.Hist.SS.rer.Merov.ii,p.131);cf.iv,27.cf.also H.Brunner,Deutsche Rechtsgeschichte(Leipzig,1912),p.75.

10.Ehrenberg,Die Reichtssidee im fruhen Griechentum(Leipzig,1912),p.75.

11.W.Blachstone,Commentaries on the Laws of England,ed.Kerr,iii(London,1957),pp.337sq.

12.Thalbitzer,The Ammassalik Eskimo,Meddellelser om Gronland xxxix(1914);Birket Smith,The Caribou Esquimaux(Copenhagen,1929);Knud Rasmussen,Fra Gronland till Stille Havet,i-ii(1925-1926);The Nestsilik Eskimo,Report of the Fifth Thule Expedition1921-4,viii,1,2;Herbert Konig,Der Rechtsbruch und sein Ausgleich bei den Eskimos,Anthropos xiv-xx(1924-5).

13.Thalbitzer,op.cit.

14.Stumpfl,op.cit.,p.16.

15.Jaeger,Paideia,i,p.119.

16.Plato,Sophist,223D.

17.Cicero,De oratione,I,229sq.

第五章

1.See my Herbst des Mittelaters(Waning of the Middle Ages),4th edition(Stuattgart,1938),p.141.

2.Wakidi,ed.Wellhausen,p.53.

3.Granet,Chinese Civilization,p.266;cf.J.de Vries,Altgerman.Religionsg.I(Berlin,1934)p.258.

4.Gregory of Tours,ii,2.

5.Fredegar,op.cit.,iv.27.

6.Cf.my Herbst des Mittelaters,pp.134sq.

7.Erasmus,Opus epistolarum vii,No.2024,38sq.,2059,9.

8.op.cit.,p.555.

9.R.Schroder,Lehrbuch der deutschen Reliongionsg.(Leipzig,1907),p.89.

10.Blackstone,op.cit.,pp.337sq.

11.Harrison,Themis,p.258.

12.Book iii,123-125.

13.Chinese Civilization,pp.272-273.

14.ibid.,p.268.

15.ibid.,p.269.

16.W.Erben,Kriegsgeschichte des Mittelaters(Munich,1929),p.95.

17.Melis,Stoke,Rijmkroniek,ed.W.V.Brill,iii,1387.

18.Cf.Erben,op.cit.,p.93;also my Herbst des Mittelaters,pp.142.

19.ibid.,pp.100and140.

20.I.Nitobe,The Soul of Japan(Tokyo,1905),pp.35,98.

21.Ruskin,The Crown of Wild Olive:Four Lectures on Industry and War,iii:War.

22.The Waning of the Middle Ages,chs.ii-x.

第六章

1.Cf.Hymns of the Rig-Veda,Sacred Books of the East,

2.Allgemeine Geschichte der Philosophie,i(Leipzig,1894),p.120.

3.op.cit.,x.129.

4.Piaget,The Language and Thought of the Child,ch.v.(Routledge).

5.M.Winternitz,Geschichte der indischen Lieteratur,i(Leipzig,1908),p.160.

6.N.Adriani en A.C.Kruyt,De baree-sprekende Toradja'van MiddenCelebes,iii(Batavia,1914),p.371.

7.N.Adriani,De naam der gierst in Midden-Celebes,Tijdschrift van het Bataviaasch Genootschap xli,1909,p.37o.

8.Stumpfl,Kultspide der Germanen,p.31.

9.Satapatha-Brahmana,xi.,6,3,3;Brahdaranyaka-Upannishad,iii,1-9.

10.Strabo,xiv,642;Hesiod Fragm.,160.

11.xx.Nos.133,234.

12.C.Bartholomac,Die Gatha's des Awesta(Halle,1879),ix,pp.58-9.

13.See Isis,iv,2,1921,No.11;Harvard Historical Studies,xxvii,1924,and K.Hampe,Kaiser Friedrich II als Fragesteller,Kultue-v.Universelfes(1927),pp.53-67.

14.Hampe,op.cit.

15.C.Prantl,Geschichte der Logik im Abenlande,i(Leipzig,1855),p.399.

16.Aristotle,Physics,iv,3,210,b,22sq.,also W.Capelle,Die Vorsokratiker:Die Fragments und

Quellenberrichte(Stuuttgart,1935),p.172.

17.Jaeger,op.cit.,pp.180-181.

18.Capelle,op.cit.,p.120.

19.Jaeger,op.cit.,i,p.161.

20.Capelle,op.cit.,p.82.

21.Fragments,No.30;cf.Capelle,op.cit.,p.200.

第七章

1.Erich Auerbach,Giambattista Vico und die Idee der Philologie,Homenatge a Antoni Rubio I Lluch(Barcelona,1936)i,pp.297sq.

2.Jaeger,op.cit.,pp.34-37,72,288-291.

3.W.H.Vogt,Stilgeschchte der eddischen Wissensdichtung,i:Der Kultredner(Schriften der Baltischen Kommisson zu Kiel,iv,1,1927).

4.A Preliminary version has been published in the Mededeelingen der K.Nederl.Akad.van Wetenschppen,1935.

5.Cf.Hosein Djajadiniggrat,De magische achtergroun vanden Maleischen pantoien(Batavia,1933);J.Pryzyluski,'Le prologue-cadre des Mille et une nuits et le theme du Svayamvard',Journal Asiatique,ccv,1924,p.126.

6.Haikai de Basho et de ses disciples,traduction de K.Matsus et SteinilberOberlin(Paris,1936).

7.Cf.W.H.Vogt,Der Kultredner,p.166.

8.van Huyen,op.cit.

9.ibid.,p.131.

10.ibid.,p.132.

11.ibid.,p.134.

12.Thule,xx.24.

第八章

1.Rig-Veda,x,90,8,13-14,11.

2.Hesiod Theogonia.,228sq.,383sq.

3.Cf.Gibert Murray,Anthropology and the Classica,ed.R.R.Marett(Oxford,1908),p.75.

4.Empedocles,Fragments,121;cf.Capelle,op.cit.,p.129.

5.Empedocles,Fragments,122;cf.H.Diels,Fragmente der Vorsokratier,ii,p.219.

6.M.Mauss,Essai sur le don,p.112.

7.In German,for the Mededeelingen der Kon.Nederl.Akad.van Wetenschappen,afd,Letterkunde,lxxiv,B,No.6,1932,pp.82sq.

8.ibid.,p.89.

9.Gylfaginning,c.45,cf.The hauling in of the Midgard serpent,c.48.

10.Plato,Sophistes269D:tes poiehseos…to thaumatopoikon morion.

11.Plato,Symposium223D,Philebus50B.

第九章

1.Plato,Hippas minor368-9.

2.Euthydemos303A.

3.plehgeis,ibid.303B.E.

4.W.Jaeger,op.cit.,p.160.

5.H.Gomperz,Sophistik und Rhetorik(Leipzig,1912)pp.17,33.

6.Capelle,Vorsokratiker,p.344.

7.Cf.R.W.Livingstone,Greek Ideals and Modern Life,p.64.

8.Cf.Sophistes261B.

9.Prantl,Geschchichte der Logik,i,p.492.

10.Euthydemos203C;Cratylus386D.

11.Euthydemos287B,283B.

12.Sophistes235A.

13.Parmenides137B.

14.ibid.,142B,155E,165E.

15.Prantl,op.cit.,i,p.9.

16.Aristotle,Poetica1447B;H.Reich,Der Mimus(Berlin,1903),p.354.

17.Sophistes242CD;cf.Cratylus440,406C.

18.ibid.,348B

19.ibid.,409D

20.Parmenides128E.

21.Gorgias484c;cf.Menexenos234A.,also L.Meridier,Platon,OEuvres completes,v,1.(Paris1931),p.52.

22.Prantl,op.cit.,p.494.

23.Gorgias483A-484D.

24.H.L.Mieville,Nietzsche:et la volonte de puissance(Lausanne,1934);Charles Adler,Nietzsche:sa vie et sa pensee(Paris1920),i,p.141;iii,p.162.

25.Augustine,De Doctrina Christiana,ii,p.31.

26.Richer,Historiarum liber(Mon.Germ.Hist.Scriptores),iv,111,c.55-65.

27.Hugo de Santcto Victore,Didascalia,Mign P.L.t.176,772D,803;De Vanitate Mundi,ibid.,709;John of Salisbury,Metalogicus,i,c.3;Policraticus,v,c.15.

28.Abelard,Opera,i.pp.7,9,19;ii.p.3.

29.ibid.,i,p.4

30.Erasmi opus epist.,ed.Allen,vi,No.1581,621sq.

第十章

1.Plato,Laws,ii,653.

2.Plato,Laws,ii,667E.

3.Aristotle,Politics,viii,1399A.

4.ibid.,1337B.

5.Aristotle,Politics,viii,1399A,29.

6.Plato,Laws,ii,668.

7.Aristotle,Politics,viii,1340A.

8.Plato,Republic,x,602B.

9.Schiller,Ueber die aesthetische Erziehung des Menschen(1795),14th letter.

10.The Story of Ahikar,ed.F.C.Conbeare,J.Rendel Harris,and Agnes Smith Lewis(Cambridge,1913).

11.V.Ehrenberg,Ost und West,p.76.

12.Album de Villard de Honnecourt,ed.H.Omont,pl.xxix,fol.15.

第十一章

1.Cf.M.Rostovtzzeff,Social and Economic History of the Roman Empire(Oxford,1926).

第十二章

1.Cf.Huizinga,In the Shadow of Tomorrow(Heinemann,1936),ch.16.

2.Over de grenzen van spel en Ernst in de cultuur,p.25,and In the Shadow of Tomorrow,ch.16.

3.Carl Schmitt,Der Begriff des Politischen(Hamberg,1933).

4.ibid.

5.Fragments,70.

索引

Abelard，阿伯拉尔（德），170-180

Agonistic element in warfare，战争中的竞赛成分116-125

Allegory,personification，寓言，拟人化163-165

American politics，美国政治234

Anglo-Saxon language，古盎格鲁-撒克逊59,60

Annam，安南，越南，76,147,148

Antagonistic and antithetical structure of the community，社群里对立和对抗的结构73-74

Anticlaudianus,《驳克劳迪亚努斯》，163

Arabic words for play，阿拉伯语的游戏词，55,62,84

Aramaic words for play，阿拉姆语的游戏词55

Argonauts of the Western Pacific,《西太平洋的航海者》，83

Aristotle，亚里士多德184-185,186,187

Art：艺术

Contemporary，当代艺术，227-229

Play-forms in，艺术里的游戏形式，182-197

Babar,Island of，巴巴尔岛，144,145

Bach,I,S，巴赫，188

Bacon,Francis，培根141

Baden-Powe,Lord，巴登·鲍威尔勋爵，233

Ball-games，球类游戏，223

Baroque，巴洛克艺术，207-211

Bedier,Noel，诺埃尔·贝迪耶，180

Beowulf,《贝奥武甫》，143

Beyond the Pleasure Principle,《超越愉悦原则》，14

Birth of Tragedy,《悲剧的诞生》，11

Blackfoot language，黑足人（印第安人）的语言52-53,64

Board-games，棋类（桌上）游戏，224-225

Bolkestein,Prof.,伯尔克斯坦，50,53

Book of Proverbs,《圣经·箴言》，239

Book of Samuel,《圣经·撒姆耳记》，11,61,69

Bragging and scoffing matches，吹牛和嘲笑的比赛，86

Brahmanas,the,《梵书》，131,134,170

Buirckhardt,Jacob，布尔克哈特，9-10,13,14,92,923,95

Buru,Island of，布鲁岛，144

-

Caronligian Renaissance，加洛林王朝的复兴178

Castle of Otranto，奥特兰托城堡，216

Catch-question contest，难题竞赛，134-136

Catechisms and litany of ligious doctrine，宗教教义里的问答与祷文，136Cheating to win，靠欺骗获胜，72-73

Children's games，儿童游戏，32-33

Chinese culture，中国文化，74-76,86,87

Expressions for the play-function，汉字里表达游戏功能的语汇，51-52

Military traditions，军事传统，118-119

Chivalry，骑士风度，侠义117-126

Classicism,age of the new，新古典主义时代，215-218

Clouds,《云》，176

Comedy and tragedy，喜剧和悲剧，167-168

Comic,the，喜剧，24

Commercial rivalry，商业竞争，226-227

Competition in art，艺术领域的竞争，193-197

Competition in music，音乐领域的竞争，188

Contemporary civilization，当代文明，221-240

Contest,the，竞赛，66-96,98,99,103-105

Cora Indians，科拉印第安人，41

Corbie Pierre de，皮耶尔·德·科尔比，196

Cratylus,《克拉梯楼斯篇》，174

Damiani,Peter，彼得·达米安，179

Dance,the，舞蹈，188-189

Dark Ages,philosophy at play during，黑暗时代哲学的游戏，177-178

Declamation and rhetoric，宣示和修辞，177

De Grazia,Sebastian，塞巴斯蒂安，16

Dussen,Paul，保罗·杜森，128

Diceplaying，掷骰子游戏，77-78,102

'Dilemma',the，两难困境，134-136

Disinterestedness of play，游戏的非功利性，27

Divine will,fate and chance，神的旨意，命运和机运，100-103

Drama,the，戏剧，167-169

Dressing up，乔装打扮，32

Drumming-matches，击鼓比赛，106-108,147

Duels，决斗，114-116

'Earnest',as opposite of play，作为游戏反义词的“正经”，64-65

Eddas,the,《埃达》，153,157,159-160

Eddic mythology,《埃达》记述的冰岛神话，131-132,142,152

Ehrenberg,Victor，维克多·艾伦博格，92,97,103

Encomium on Helen,《赞海伦》，171,176

English language，英语，58-59

Epic,the，史诗，167

Erasmus，伊拉斯谟，9,24,180,207

Erotic application of the word'play',“游戏”一词用于“色情”，63-64

Eskimo drumming matches，爱斯基摩人的击鼓比赛，106-108,147

Essais sur le don,《论馈赠》15,78,79

Euthydemos,《欧泰德谟斯篇》173

Faguet,Emile，埃米尔·法盖，166

Far East,poetry of，远东的诗歌，147,148-149

Fashions：时尚

Seventeenth century,17世纪的时尚，209

Nineteenth century,19世纪的时尚，219-220

Festivals，节日，40-42,74-76

Fighting,play element，作为游戏成分的争斗，110-111

Florentine art，佛罗伦萨的艺术，197

Folly，愚蠢，24

'Friend-foe principle',敌——友原则，236

Frobenius,Leo，里奥·弗罗贝尼乌斯，34-36,39,44,66

Functions of play，游戏的功能，32

Fun-elemnet in play，游戏的愉悦成分，21

Gambling，赌博，73

Games of chance，机运游戏，77-78

German politics，德国政治，235-236

Germanic languages，日耳曼语，56-61,62-65,84,102-104

Geyl,Pieter，彼得·海尔13,14,15

Gierke,Otto，奥托·吉尔特，103-104

'Gift'ritual,“馈赠”仪式，83

Goethe，歌德，217

Gormssom,Harald，哈罗德·哥姆森，90

Gothicism，哥特风格，216-217

Granet,Marcel，葛兰言，11,74,75,76,118,147

Greek culture，希腊文化，89

the Contest，竞赛，92-96

Mythology，神话，152-153

Poetry，诗歌，149

Riddle-solving，猜谜，131,137-140

Sophists,the，诡辩派，智者派，170-173

Greek language，希腊语，48-50,84-85,101-102

Greek thought and music，希腊思想与音乐，183-187

Guardini,Romano，罗马诺·瓜尔迪尼，38

Gylfaginning,the,《哄骗吉尔芬》，136,153,154

Haberfeldtreiben,the,“赶山羊”习俗，108

Haikai（Japanese poem），俳句（日本诗歌），145,146

Harrison,Miss Jane，简·哈里森，69,102

Hebrew words for play，希伯来语里的“游戏”词，55

Held,G.J.,赫尔德，78,80,82

Hindu myths，印度教神话，152

Honor：荣誉

Competitions for，为荣誉而竞争，87,88-89

In Warfare，战争中的荣誉，118-125

Humanism,the age of，人文主义时代，205-207

Huyen,Ngyen van，阮文怀，76,147,148

Hymns of Rig-Veda,《梨俱吠陀》里的颂诗，128-130

Iceland，冰岛，146,157

In the Shadow of Tomorrow,《明天即将来临》，234-238

Indian tribes，印第安人部落，78

Inga fuka，英加弗卡（东印度群岛布鲁岛上的一种对唱仪式），144-145

International relationships，国际关系，234-238

Jaeger,Werner，韦尔纳·耶格尔，101,102,108,139,171

Japanese culture，日本文化，123-124

Poetry，诗歌，123-124

Words for the play-function，日语里表达游戏功能的词语，53-54

Javanese culture，爪哇文化，145,146

Jensen,Ad.E.,延森，41,42,43,44

Jong,Prof Josselin de，德·约瑟琳·德·荣，144,145,153

Judicial Duels，司法断案，114-115

Justice,administration of，公正执法，97-109

Kalevala,the,《卡勒瓦拉》，142-145

Kerenyi,Karl，卡尔·凯伦伊40-41

Knowing and playing，学习知识与游戏，127-140

Kouretes of Crete,the，克里特岛的库里提人，38,69

Kula,the，库拉物品交换制，83

Kwakiutl tribe，夸扣特印第安部落，42,78-79

Languages，语言，47-65

Latin word for the play，拉丁语里表达游戏的词语，55,60

Laguhter，笑，24

Laus Stultitiae,《愚人颂》，24

Law and play，法律与游戏，97-109

Leyden University，莱顿大学，9,101,17,144

Lille,Alain de，阿兰·里尔，163

Loango,Negroes，卢安果王国的黑人，42

Locker,G.W.,洛克尔，81

Love-courts,the,“爱情法庭”，147

Loyalty，忠诚，125

Lyric,the，抒情诗，165-166

Mahabharata,《摩呵婆罗多》，77-78,134-135

Malay pantun，马来人的“潘顿”四行诗，144,145-146

Malinowsky，马林诺夫斯基，42,83,86

Marett,R.R.,马雷特，42

Marriage，婚姻，104-105

Rituals，婚姻仪式，145

Masks and disguise，面具与化装，45

Matches and contests，比赛与竞赛，49-50;see also Contest,the
Maunier,R.,莫尼尔，81

Mauss,Marcel,15，马塞尔·莫斯，78,79-80,82

Medieval guild,the，中世纪行会，196

Meistersinger,《名歌手》，188
Melanesia，美拉尼西亚群岛，79,83
Middle Ages,the，中世纪，204-205
Milindapanha,《弥兰陀王问经》，135
Military customs，军事习俗，118-121
Modern European languages，现代欧洲语言，56
Morgenstern,Christian，克里斯蒂安·摩根施泰恩，15,138
Mu'agara，竞赛（砍骆驼的脚筋），80,87
Mufakhara，吹牛，战胜，87-89
Muller,F.,穆勒，119
Munafara，恶语相向的比赛，吹牛比赛，87,88,89,108
Music and play，音乐与游戏，182-188
Music instruments，乐器，62-63
Myth and poetry，神话与诗歌，151-154
Myth and ritual，神话与仪式，23
Mythology,heroes of，英雄神话，72
Mythopoiesis,elements of，神话形成的要素，159-169
Nietzsche，尼采，11,177
Nineteenth century,19世纪，219-220
Noble warfare，高尚（人）的战争，117-125
Of Time,Work and Leisure,《论时间，工作与休闲》，16
Old Icelandic poetry，古冰岛诗歌150
Old French，古法语，91

Old Frisian poetry，古弗里西语诗歌，149-150

Old Germanic tradition，古日耳曼传统，89-90

Old Gothic texts，古哥特语文本，56

Old Norse literature，古斯堪的纳维亚语文献，90,143

On Nature,《论造化》，171

On Not-being,《论无》，176

Ordeal,the,（神考验人的）磨难，神裁，102-103,112

Order in play，游戏里的秩序，29

Ottoboni,Cardinal，大主教奥托波尼，188

Parmenides,《巴门尼德篇》，174

Periwig,the，假发，209-211

Personification，拟人化，159-165

Philosophical and theological disputation,the，哲学争辩与神学争辩，136,137-140

Philosophy：哲学

Origins，哲学之源，137-140

Play-forms in，哲学里的游戏形式，17-81

'Phratriai',联族，胞族74

Pindar，品达，93

Plastic arts，造型艺术，189-193

Plato，柏拉图，37,38,56,68,109,167,169,173,174-175,183,184,186,238-239

Poetry，诗歌，143-158,182-183

Poets of the Renaissance，文艺复兴时期的诗人，207

Politics，政治，233-238

Potlatch，夸富宴，11,78-82.108

Pre-Islamic Arabia，伊斯兰之前的阿拉伯半岛，87-88,147,157

Private duel,the，私人的决斗115-116

'Prize',meaning of,“奖励”的意义，71-72

Protagoras,the,《普罗泰戈拉斯篇》，171,174

Puerilism，幼稚，232-233

Rana,（东印度群岛布鲁岛上的）拉纳人，144,145

Rape of the Lock,《夺发记》，163,213

Ratselbuchlein,《谜语小书》，136-137

Religions,higher and lower，高级宗教和低级宗教，45-46

Religious concepts,nature and origin，宗教观念，性质和起源，44

Renaissance,the文艺复兴，205-207

Resurrection,《复活》，77

Reviling-match,the，对骂比赛，87-91,98,106-109

Riddle-solving competitions，猜谜竞赛，128-140,179

Riddles of King Heidrek,《海德里克国王的谜语》，132

Rig-Veda,the,《梨俱吠陀》，128,159,166

Rituals，仪式，33-46,78-82

Rococo period，洛可可艺术时期，212-215

Roman civilization and the contest，罗马文明和竞赛，94-95

Roma Empire,the，罗马帝国，199-204

Roman mythology，罗马神话，162-163

Romance languages，罗曼语，5-6,62,64

Romanticism，浪漫主义，215-218

Romein,Jan，让·罗曼，13

Rules of the Game，游戏规则，29-30

Sacred performances in archaic culture，古代音乐里的盛乐 33-46,75,127-131

Sanskrit words for'play',梵语里表达游戏的词语，51,63,77,127

Savage societies,ceremonial games，野蛮社会，仪式性游戏，31

Scandinavian languages，斯堪的纳维亚语，56,61

Schmitt,Carl，卡尔·施密特，235,238

Scholasticism and the universities，经院哲学与大学，179-180

Science,modern，现代科学，229-231

Semitic languages，闪语，54-55

Sentimentalism，感伤主义，216-217

Seriousness,contrast between play and，严肃，与游戏对照的严肃，24

Serpent in Kwakiutal Religion,The,《夸扣特印第安人宗教里的蛇》81

Sexual division of ancient communities，古代神话里的性别区分，74-76Shih Chiang,《诗经》，76

'Sicilian Questions',“西西里问题”，137

Single combat，一场战斗，113-114

Skaldskaparmdl,The,《诗人的语言》，153,154,157

Slanging-maches，对骂比赛，恶语相向的比赛，87-91,98,106-109

Snorra Edda,《新埃达》，136,160,166

Social life,contemporary，当代社会生活，231-233

Sophists,the，诡辩派，智者派，170-173

Speech and language，言语和语言，22-23

Spirit of the Liturgy,The,《仪式之精神》，38

'Spoil sports',搅局者，破坏游戏规则的人，30,235

Sportive competition，运动竞技，222-224

Stumpfl,Robert，罗伯特·施通普夫，168

Suso,Henry，亨利·苏索，163

Symposium,《会饮篇》，169

Syriac words for play，古叙利亚语里表达游戏的词汇，55

Tension element in play，游戏里的紧张成分，29,68,72,155

Themis,，忒弥斯，69,102

Theory of Games and Economic Behaviour,《博弈论与经济行为》，15

Theriomorphic imagination，想象为动物的形态，164-165

Threshold of Religion,The，宗教的门槛，42

Thurlr,the，诗人，“附灵着魔者”，智慧老人，143

Time and space limitation，时空限制28-29,32

Tlinkit(Tlingit)tribe，特林吉特部落，79,80

Trobriand Islanders，特罗布里安岛民，83,87

Toradja of Central Celebes，印度尼西亚西里伯斯（苏拉威西）中部的托拉查人，130

Totentanz,《死亡之舞》，217

Tournaments，比赛，锦标赛，179,222

'Trial by battle',“战斗断讼”，114-115

Tribal division of communities，社群的部落分野，73-74

Tripitaka,《三藏》，135

Troubadours,poetry of the，行吟诗人的诗歌，147

Tryggaamal,《特里加马尔》（古冰岛诗歌），150,

Universities and scholasticism，大学与经院哲学，179-180

Upannishads,the,《奥义书》，130

Vafthrudismal,《瓦夫特鲁德尼尔之歌》，131

Valery,Paul，保罗·瓦莱里，155

Vates,the,“维特斯”，着魔者，诗人，142-143

Vedic Lore,《吠陀经》里的口头传说，34,128-130,163

Verbal battles，舌战，106-109

Verse form as means of expression，作为表现手段的诗歌形式，149-151

Virtue,idea of，美德理念，84-86

Voluntary activity,play as，作为自愿活动的游戏，26-27

Wager,the，打赌，103,105

Walpole,Horace，沃尔波尔，216

Wanderer,The,《浪游者》（英国古诗），143

War and play，战争与游戏，110-126

Warfare,contemporary，当代战争，235-238

Wealth,competitions in，财富方面的竞争，86-87

Western civilization，西方文明，198-220

Wetan，维丹岛（今属东帝汶），145

Widsid,《韦德希德》（英国古诗），143

Wigs，假发，98,209-211

'Winning',胜利，获胜，70-71,77

Yasnas,the,《波斯古经·耶斯那》，136

Zend-avesta,the,《阿维斯陀古经》，《阿维斯陀注释》136

Zeno of Elea，埃利亚的芝诺，174

Zwingli，茨温利，135

中译者介绍

何道宽，深圳大学英语及传播学教授、政府津贴专家、资深翻译家，曾任中国跨文化交际研究会副会长、广东省外国语学会副会长，现任中国传播学会副理事长、深圳翻译协会高级顾问，从事英语语言文学、文化学、人类学、传播学研究30余年，著作和译作80余种，逾1900万字（著作85万字，论文约30万字，译作约1800万字）。

著作有《夙兴集：闻道·播火·摆渡》《中华文明撷要》（汉英双语版）《创意导游》（英文版）。电视教学片有《实用英语语音》。

译作70余种，要者有：《思维的训练》《文化树》《理解媒介》（含一二三版）《麦克卢汉精粹》《数字麦克卢汉》（含一二版）《交流的无奈：传播思想史》《麦克卢汉：媒介及信使》（含一二版）《思想无羁：技术时代的认识论》《传播的偏向》（含一二版）《帝国与传播》（含一二版）《游戏的人》（含一二版）《手机》《真实空间》《麦克卢汉书简》《传播与社会影响》《新政治文化》《麦克卢汉如是说》《媒介环境学》（含简体字版和繁体字版）《技术垄断》（含简体字版和繁体字版）《模仿律》《莱文森精粹》《与社会学同游》《伊拉斯谟传》《中世纪的秋天》《口语文化与书面文化》《传播学批判研究》《重新思考文化政策》《17世纪的荷兰文明》《裸猿》（含一二版）《人类动物园》《亲密行为》《作为变革动因的印刷机》《超越文化》（含一二版）《无声的语言》《传播学概论》（施拉姆）《新新媒介》（含一二版）《软利器》《迫害、灭绝与文学》《菊与刀》《理解新媒介：延伸麦克卢汉》《字母表效应》《变化中的时间观念》《文化对话》《媒介社会与世界》《群众与暴民：从柏拉图到卡内蒂》《互联网的误读》《中国传奇》《初闯中国》《媒介即是按摩》《地球村里的战争和平》《驱逐：被遗忘的

美国排华战争》《心理动力论》《乌合之众》等。

论文50余篇，要者有：《介绍一门新兴学科——跨文化的交际》《比较文化之我见》《中国文化深层结构中崇“二”的心理定势》《论美国文化的显著特征》《和而不同息纷争》《多伦多传播学派的双星：伊尼斯与麦克卢汉》《异军突起的第三学派——媒介环境学评论之一》《麦克卢汉：媒介理论的播种者和解放者》《莱文森：数字时代的麦克卢汉，立体型的多面手》等。

中译者初版 后记

翻译赫伊津哈《游戏的人》的过程是一个学习之旅、发现之旅。从间接了解到直接对话，必然是深入学习的过程。游戏这个概念、这个小小的单词，居然有那么丰富的内涵，居然在人类进步和文明史上占有那么崇高的地位，始料未及。我在翻译《交流的无奈》时也深有同感："交流"的概念居然是那么深奥。

之所以说是学习之旅，还有另一层含意：我参阅了已出的两个译本，深深体会到译事之艰辛。这两个本子是："多人"的《游戏的人》（中国美术学院出版社，1996年）和成穷的《人，游戏者》（贵州人民出版社，1998年）。我随时给自己敲响警钟：认真细心、勤查穷究、谨防陷阱。从对比学习中我得出三条经验教训供同行参考：

（1）学术著作的翻译，决不能搞大兵团的流水线生产，最好由一个人完成；（2）如果译者没有学术背景的准备，唯一可取的态度是"以勤补拙"；（3）译者的态度应该是"三负责"：为作者、读者和译者本人负责，否则译作经不起时间的考验。

用上述标准来衡量，任何译作都是遗憾的"产品"。对于可能的疏漏，我要对作者和读者先说一声："对不起。"盼译坛高手、海内贤达不吝赐教，希望有机会再版时弥补不足。

注释一律用脚注，分为作者、英译者和中译者三种，请读者注意。

何道宽

2006年5月5日

中译者再版 后记

《游戏的人》（2007）是我为花城出版社翻译的第一本书。10年后的2016年，第二版即将顺利出版。此前，我还为花城译了五本书，它们是：《17世纪的荷兰文明》(2010）、《迫害、灭绝与文学》(2013）、《中国传奇：美国人眼里的中国》(2015）、《初闯中国：美国对华贸易、条约、鸦片和救赎的故事》(2015）、《驱逐：被遗忘的美国排华战争》(2016).

要不是林宋瑜女士的信赖，我怎么有机会结缘世界级文化史家赫伊津哈呢？要不是她的破格推荐，我的第一版译者序怎么能得到《南方文坛》的垂青和深圳大学的社科奖呢？要不是花城的特别厚爱，我又怎么能找到这样一个学术译著的“根据地”呢？

十年来，我反复重申五个“对得起”的庄严承诺：译者要对得起作者、读者、出版社、自己和后世。《游戏的人》第二版的问世是五个“对得起”的美妙音符，是出版社和译者互相支持、相得益彰的最好诠释。

三种注释一律用脚注，标记略有调整。作者注标记为：“——作者”，英译者注标记为：“——英译者”，中译者注无特殊标记。

这次修订除几处纠错和润色之外，还增补了若干注释，主要是有关学术大师的注释。

何道宽

于深圳大学文化产业研究院

深圳大学传媒与文化发展研究中心

2016年5月5日